GIUGNO - N°87
Lire 6.000

THE GAMES machine

PC AMIGA-MACINTOSH-CD-I-3DO-CD32

NORMALITY
LA GREMLIN STUPISCE CON UN'INCREDIBILE AVVENTURA GRAFICA

NUMERO SPECIALE CON TUTTE LE NOVITÀ DALL'E³ DI LOS ANGELES

180 PAGINE!

DUKE NUKEM 3D
RECENSITO L'EREDE DI DOOM

PRAY FOR DEATH
IL PICCHIADURO È TUTTO ITALIANO

THE SETTLERS II
NUOVO CENTRO PER I CONTADINI DELLA BLUEBYTE

THE DARK EYE
UN ALLUCINANTE VIAGGIO NELL'INCUBO

XENIA ON-LINE
ANCHE TGM FINALMENTE IN RETE!

XENIA EDIZIONI

QUEEN computer

MAIL SERVICE

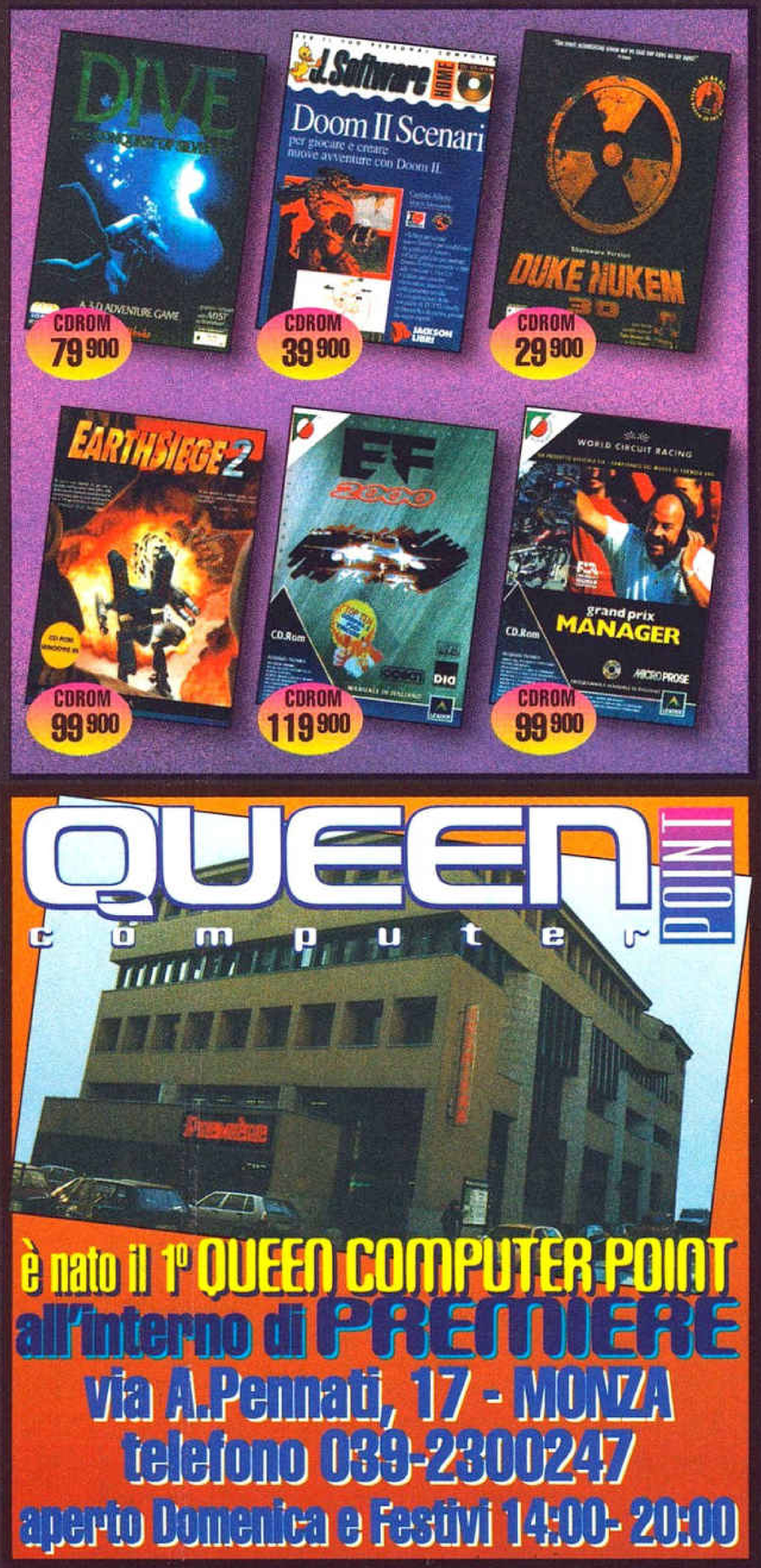
software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30



QUEEN computer MAGAZINE

la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!

con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

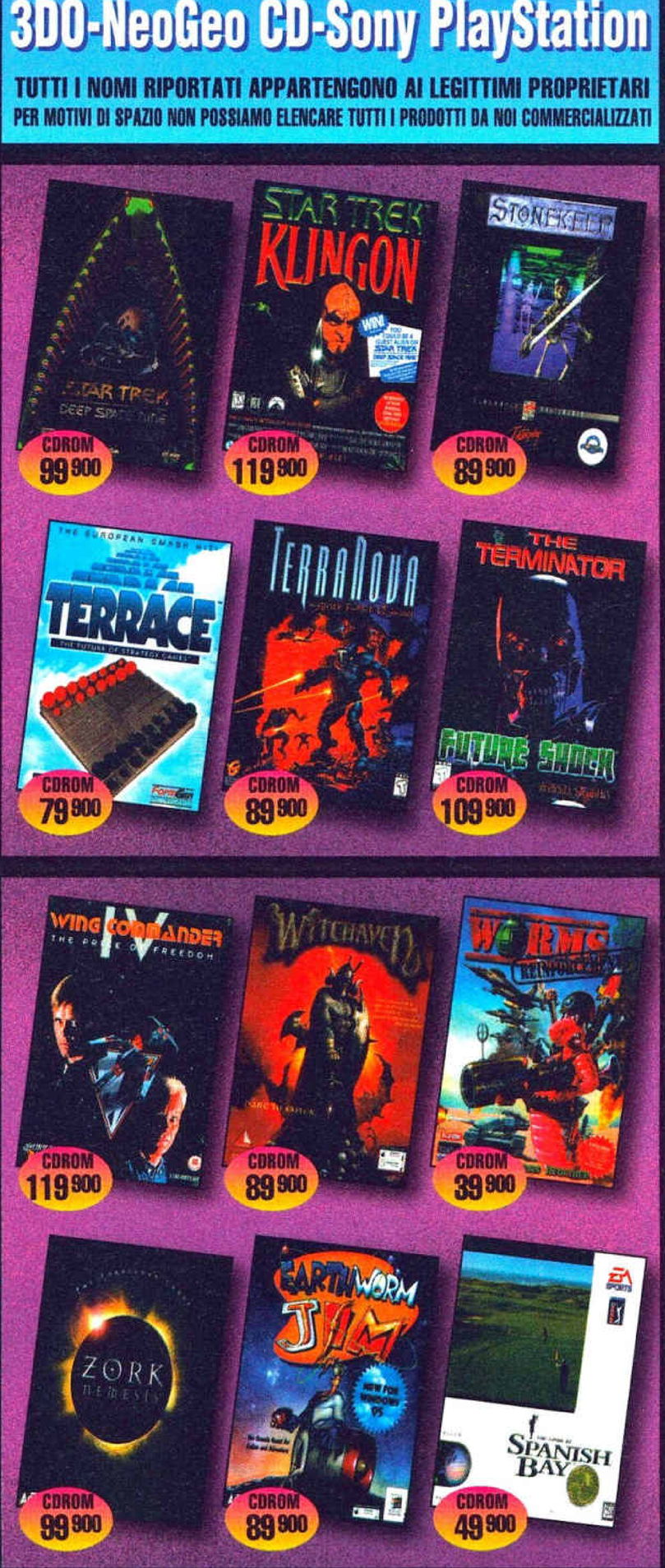
di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI



ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax
o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GM

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

Tel. 02 / 29524256

CD ROM PC

I prezzi comprendono IVA, e possono variare.

1942 THE PACIFIC AIR WAR GOLD	99.900
3D ULTRA PINBALL	59.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE ZERO Inglese	84.900
ABUSE	119.900
ACROSS THE RHINE	129.900
ACTUA SOCCER Italiano	89.900
ADVANCED CIVILIZATION Amer.	109.900
AH3 THUNDERSTRIKE Air Assault	99.900
AIR POWER Italiano	69.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALIEN LOGIC	49.900
ALIEN VIRUS	49.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL Italiano	39.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
ANGEL DEVOID	79.900
APACHE LONGBOW Italiano	89.900
ASCENDANCY Italiano	99.900
ASSAULT RIGS Italiano	99.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	99.900
BACKPACKER	84.900
BAD MOJO	99.900
BALOR OF THE EVIL EYE	79.900
BATMAN FOREVER	89.900
BATTLE ISLE 3 Shadow Emperor	79.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ing.	84.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ital.	99.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	49.900
BIG RED RACING	84.900
BIOFORGE	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	79.900
BLOOD BOWL	39.900
BLOODSTONE	19.900
BLOODWINGS Pumpkinhead's Rev.	39.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Inglese	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRIDGEMASTER CHAMPIONSHIP	49.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	69.900
BURIED IN TIME Inglese	89.900
BURN: CYCLE Italiano	49.900
CAESAR II	79.900
CAPITALISM	49.900
CARRIERS AT WAR COMPLETE	109.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 Germania	69.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 Olanda/Belgio	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 England	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Francia	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Spagna	69.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	29.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ingl.	99.900
CHRONOMASTER	79.900
CIV NET	99.900
CIVIL WAR	49.900
CIVILIZATION	39.900
CIVILIZATION II	89.900
COLLEGE SLAM	119.900
COLONIZATION Windows	114.900
COMIX ZONE	89.900
COMMAND & CONQUER Inglese	99.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & C. COVERT OPERATIONS	39.900
COMMAND Aces of the Deep Win95	79.900
COMMAND ADVENTURE STARSHIP	39.900
CONGO	79.900
CONQUEROR Inglese	59.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99.900
COSMO'S COSMIC ADVENTURE	29.900
CREATURE SHOCK Italiano	49.900
CRUSADER NO REMORSE Italiano	109.900
CRYSTAL CAVES	29.900
CYBERMAGE Italiano	79.900
CYBERSPEED	59.900
CYCLONES Italiano	29.900
D	89.900
DAGGER'S RAGE	49.900
DARK FORCES	49.900
DARK SEED II Americano	99.900
DARKER	59.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEFCON 5	89.900
DESCENT 2 Inglese	84.900
DESCENT 2 Italiano	99.900
DESCENT Levels of the World	39.900
DESERT/JUNGLE STRIKE	29.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	39.900
DISCIPLES OF STEEL	49.900
DIVE	69.900
DOOM II	49.900
DOOM: MASTER LEVELS OF	69.900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	39.900
DOOM HEAVEN II	19.900
DOOM TOOLKIT	19.900
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	29.900
DRAGON LORE Italiano	99.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	49.900
DREAMWEB	49.900
DRUID Daemons of the Mind	39.900
DUKE NUKEM 3D	89.900
DUKE NUKEM II economico	19.900
DUNGEON MASTER II	79.900
EARTHSIEGE 2 Win'95	89.900
EARTHWORM JIM Win'95 Italiano	74.900
EASTERN MIND Tong Nou	99.900
ECCO THE DOLPHIN	89.900
EF2000 Italiano	109.900
EMPIRE II The Art of War	99.900
ENTOMORPH	59.900
EUROPE I SCENERY 5.0	69.900
EVOCATION Oltre il Sogno	119.000
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME GAMES Inglese	69.900
EXTREME GAMES Italiano	99.900
EXTREME PINBALL	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	39.900
EYE OF THE BEHOLDER III	29.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 WORLD CHAMPIONSHIP ED.	39.900
FADE TO BLACK Italiano	109.900
FANTASY GENERAL	79.900
FAST ATTACK	79.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	49.900
FIFA SOCCER 96 Italiano	89.900
FIGHTER DUEL	79.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	59.900
FISTFIGHT	79.900
FLASHBACK Enhanced Italiano	49.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	49.900
FLIGHT	64.900
FLIGHT OF AMAZON QUEEN Ita	39.900
FLIGHT SIM. FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Italiano	109.900
FLYING Power Pack	24.900
FRANKENSTEIN	69.900
FREDDY PHARKAS	49.900
FRONT PAGES FOOTBALL 96	89.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing.	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	99.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
FULL TILT PINBALL Win'95	69.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GADGET	49.900
GOBLIINS 1 & GOBLIINS 2	39.900
GRAND PRIX	39.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT NAVAL BATTLES IV Ita	39.900
GRETZKY NHLPA ALL STARS	99.900
HARDBALL 4	39.900
HARDBALL 5	79.900
HARPOON II DeLUXE	89.900
HARRIER SVGA	29.900
HELL A CYBERPUNK THRILLER Ita	119.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEXEN (Heretic II)	89.900
HEXEN/HERETIC: H! ZONE	59.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	69.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
ICE & FIRE	69.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
IN THE 1st DEGREE	89.900
INCA II Wiracocha	49.900
LEGIONS Italiano	39.900
LEMMINGS & OH NO MORE ...	29.900
LEMMINGS 2 the Tribes	29.900
LEMMINGS CHRONICLES	29.900
LINKS 386 CD	79.900
LINKS BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	59.900
LINKS COURSE THE BELFRY	49.900
LINKS DEVIL'S ISLAND	49.900
LINKS FIRESTONE	49.900
LINKS MAUNA KEA	49.900
LINKS PRAIRIE DUNES	49.900
LINKS TROON NORTH	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE	49.900
LOADSTAR	59.900
LOCUS Win'95	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	49.900
LOST IN TIME	49.900
LUNICUS	29.900
MAABUS	54.900
MAGIC CARPET	49.900
MAGIC CARPET 2 Italiano	99.900
MAGIC CARPET The Hidden Worlds	29.900
MAJOR STRIKER	24.900
MANCHESTER UNITED CHAMPS	24.900
MANIC KARTS	69.900
MARCO POLO	39.900
MARIO'S GAME GALLERY	39.900
MARVEL SEPARATION ANXIETY	89.900
MASTER OF MAGIC	39.900
MASTER OF ORION	39.900
MAXIMUM ROADKILL	64.900
MECHWARRIOR II	84.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MEGAPACK 4	79.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
METAL MARINES Italiano	49.900
MICROSOFT SCENERY PACK 5.1	79.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MILE HIGH CLUB	29.900
MILLENNIA	54.900
MISSION CRITICAL	79.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	99.900
MONSTER BASH	29.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MS GOLF BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
MS GOLF RIVIERA COUNTRY CLUB	59.900
MYST	99.900
MYSTIC MIDWAY	29.900
NASCAR RACING	39.900
NAVY STRIKE Italiano	89.900
NBA JAM Tournament Edition	89.900
NBA LIVE '95	49.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED Italiano	99.900
NERVES OF STEEL	29.900
NETWORKS A4 Inglese	59.900
NETWORKS A4 Italiano	99.900
NEW ZEALAND 5.0	49.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	29.900
NHL '96	109.900
NIGHT TRAP	69.900
NORMALITY	89.900
PACIFIC ISLANDS	24.900
PAGANITZU	29.900
PANIC IN THE PARK	79.900
PANZER GENERAL Italiano	49.900
POWER DOLLS 1.2	79.900
POWER THE GAME	69.900
POWER,CORRUPTION & LIES	79.900
POWERHITS MOVIES	19.900
POWERHITS SCI/FI	19.900
POWERHOUSE Italiano	89.900
PREMIER MANAGER 3 DeLUXE	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	99.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	99.900
PYROTECHNICA	29.900
QUARANTINE	29.900
QUEST FOR GLORY Shadows Darkn.	39.900
RALLY CHAMPIONSHIPS	24.900
RALLY Italiano	49.900
RAPTOR: Call of the Shadows	19.900
RAYMAN	79.900
REBEL ASSAULT 2	99.900
REBEL ASSAULT Kit	49.900
RED GHOST Americano	99.900
REELECT JFK	29.900
RENEGADE Italiano	59.900
RESURRECTION Rise of Robots 2	89.900
RETRIBUTION	29.900
RETURN TO ZORK Italiano	94.900
REVOLUTION X	64.900
RING CYCLE	59.900
RIPPER Inglese	99.900
RISE & RULE ANCIENT EMPIRES	119.900
ROAD WARRIOR Quarantine II Ita	59.900
ROBOT CITY	99.900
ROMANCE THREE KINGDOMS IV	89.900
SABRE TEAM	19.900
SAILING INTERACTIVE	49.900
SAM & MAX Kit	49.900
SCHIRATTI COMMANDER	89.900
SCOTTISH OPEN Virtual Golf	39.900
SCREAMER	54.900
SCUDETTO	89.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit	49.900
SENSIBLE GOLF	59.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	39.900
SENSIBLE WORLD SOCCER EURO	79.900
SHANNARA	79.900
SHIVERS	59.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	79.900
SILENT STEEL	89.900
SILENT THUNDER Win'95	89.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY	34.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	109.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Inglese	59.900
SIM ISLE Italiano	89.900
SIM LIFE	24.900
SIM TOWER Italiano	99.900
SIMON THE SORCERER 2 Italiano	89.900
SKUNNY	49.900
SPACE BUCKS	79.900
SPACE HULK	39.900
SPACE PIRATES	29.900
SPACE QUEST VI Economico	49.900
SPEED HASTE Italiano	89.900
SPYCRAFT	74.900
STAR RANGERS	49.900
STAR TREK A Final Unity Italiano	119.900
STAR TREK Deep Space Nine	79.900
TERMINATOR:FUTURE SHOCK Ita	109.900
TERRACE	69.900
TERRANOVA Inglese	89.900
TERRANOVA Italiano	99.900
THE 11th HOUR Italiano	99.900
THE 7th GUEST	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	89.900
THE CHAOS ENGINE	29.900
THE DARK EYE Italiano	109.900
THE DIG Italiano	99.900
THE ORION CONSPIRACY Inglese	39.900
THE PAGEMASTER	79.900
THE POWER ZONE	99.900
THE PURE WARGAME Vol. 1	69.900
THE RAVEN PROJECT Inglese	39.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	64.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	49.900
THEME PARK	49.900
THIS MEANS WAR!	79.900
THUNDER IN PARADISE	49.900
THUNDERSCAPE	79.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900
TILT	79.900
TOMCAT ALLEY	89.900
TOP GUN	79.900
TORIN'S PASSAGE Inglese	79.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	99.900
TOTAL DISTORTION	89.900
TOWER	119.900
TRACK ATTACK	99.900
TREASURE QUEST	119.900
TRIVIA CD Inglese	29.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	39.900
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD Ita	49.900
U.S.NAVY FIGHTERS:MARINE FIGHTERS	59.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE '95/96	69.900
UFO Enemy Unknown Italiano	89.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II	39.900
ULTIMA VII COMPLETE CLASSIC	39.900
ULTIMA VIII PAGAN	49.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER Ita	89.900
UNDER A KILLING MOON Inglese	29.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	149.900
UNDER A KILLING MOON Upgrade	20.000
UNGARIA THE COOL	29.900
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
USA EAST SCENERY 5.0	79.900
USA WEST SCENERY 5.0	79.900
USS TICONDEROGA Italiano	39.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VID GRID	19.900
VIRTUAL KARTS	69.900
VIRTUAL POOL	39.900
VIRTUAL SNOOKER	89.900
VIRTUOSO	19.900
VORTEX Quantum Gate 2	39.900
WAR IN THE GULF	39.900
WARCRAFT II Italiano	99.900
WARCRAFT II Tides of Darkness	89.900
WARCRAFT Orcs & Humans	79.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	69.900
WARLORDS II DeLUXE	89.900
WARRIORS Inglese	29.900
WARRIORS Italiano	59.900
WEREWOLF Vs COMANCHE Ital	99.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	119.900
WING NUTS	99.900
WINGS OF GLORY Italiano	69.900
WIPE OUT	64.900
WITCHAVEN	69.900
WOLF Italiano	79.900
WOLFENSTEIN 3D	59.900
WOLFSBANE	59.900
WOODRUFF Italiano	49.900
WOODRUFF Inglese	39.900
WORLD CLASS CRICKET G.GOOCH	39.900
WORMS	89.900
WORMS REINFORCEMENTS	39.900
WU KUNG	39.900
X WING ENHANCED Kit	49.900
ZEPPELIN	29.900

MILANO via S. PROSPERO 1 *MM1* **CORDUSIO**

PERGIOCO Point MONZA (MI) via CAIROLI 5

MILANO via ALDROVANDI *MM1* **LIMA**

INDIANA JONES Kit	49.900
INDYCAR RACING	39.900
INDYCAR RACING 2 Italiano	99.900
INORDINATE DESIRE	39.900
INTERNATIONAL CRICKET '96	79.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
IRON ASSAULT Italiano	49.900
IRON BLOOD	49.900
ISHAR TRILOGY	29.900
ISLAND PERIL	49.900
JACK THE RIPPER	49.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER	19.900
JOHNNY BAZOOKATONE	59.900
JUMP RAVEN	49.900
KICK OFF 3 EURO CHALLENGE Ita	39.900
KING ARTHUR'S KORT DeLUXE	29.900
KING'S QUEST 5/SPACE QUEST 4	49.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	54.900
KING'S QUEST VII Italiano	99.900
KINGDOM O' MAGIC	79.900
KNIGHT MOVES Win'95	49.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY 5/SPACE QUEST 5	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	39.900
LASER MATCH RACING	89.900

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111 Q.re PRATI

PERGIOCO PERGIOCO

LUGANO (CH) Quartiere MAGHETTI 20

PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	49.900
PERFECT FLIGHT	59.900
PERFECT GENERAL II + DATA DISK	69.900
PGA EUROPEAN TOUR	109.900
PGA TOUR GOLF '96	79.900
PGA TOUR GOLF '96 Spanish Bay	69.900
PHANTASMAGORIA	99.900
PICTURE PERFECT GOLF Italiano	74.900
PICTURE PERFECT GOLF D'Alene	29.900
PICTURE PERFECT GOLF Harbour	44.900
PINBALL WARRIORS	59.900
PINBALL WORLD	79.900
PINBALL WORLD CUP	10.000
PLAYER MANAGER 2 Italiano	99.900
POLICE QUEST SWAT Inglese	79.900
POLICE QUEST SWAT Italiano	119.900
STAR TREK Klingon	99.900
STEEL PANTHERS Italiano	39.900
STONEKEEP Italiano	109.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STUNT DRIVER	29.900
SU-27 FLANKER Italiano	39.900
SUBWAR 2050 + SCENARIO	49.900
SUPER BOPPIN'	29.900
SUPER COACH	29.900
SUPER KARTS Italiano	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	49.900
SYNDICATE	49.900
SYSTEM SHOCK	49.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	59.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
TERMINATOR 2029 DeLUXE	39.900
ZONE RAIDERS	79.900
ZOOP	49.900
ZORK NEMESYS	94.900

I grandi successi

L'ultima versione di Linux
LINUX 6 CD SET APR.96 39.900

Il volante per PC
THRUSTMASTER T2 299.000

Il pad consigliato per FIFA '96
GRAVIS PC GAME PAD 49.900

Giugno 1996

EDITORIALE

SOTTO A CHI TOCCA

Ebbene sì, da questo mese (ed era ora!) avrete un metodo rapido e indolore per interpellare o rivolgere le vostre domande ai redattori del caso. Con la nascita del nostro rifulgente sito Internet (www.xenia.it), ecco apparire le rispettive caselle e-mail (sono solo alcune, dal prossimo mese il colophon sarà aggiornato in modo adeguato):

Max Reynaud	lestat@digibank.it
Stefano Silvestri	ssilvestri@digibank.it
Marco Auletta	rulla@digibank.it
Alex Rossetto	alexrossetto@digibank.it
Andrea Della Calce	adellacalce@digibank.it
Mirko Marangon	tgmtmb@galactica.it
Roberto Ferri	ferri@digibank.it

Cambiando discorso, come già anticipatovi il numero scorso, l'evento del mese è stato senza alcuna ombra di dubbio l'E3 di Los Angeles, l'ormai consolidato punto di incontro per sviluppatori, produttori e operatori di tutto il mondo. Confermando pienamente le attese della vigilia, questa seconda edizione si è segnalata come teatro della presentazione ufficiale di uno spaventoso numero di nuovi titoli. Stiamo parlando di qualcosa come '1.700 nuovi prodotti' (contando anche le innumerevoli proposte più propriamente multimediali o edutainment), cifra da non poter non lasciare confortati noi tutti addetti ai lavori, ma allo stesso tempo anche un filo sconcertati. Una cosa è certa: nei prossimi mesi non sarà difficile trovare di che parlare...

Visto che ormai è quasi un'abitudine, mi concedo anche questa volta una personalissima rassegna dei titoli a mio giudizio più significativi. Partiamo da Blade Runner degli Westwood (presentato solo su appuntamento in una saletta privata): non so se fosse la musica originale di Vangelis, oppure l'eccezionale coreografia della stanza, ma era un sacco di tempo che non mi capitava di rimanere così affascinato da una serie di immagini. Nonostante lo diano in uscita per i primi mesi del '97, dubito fortemente potremo mai giocarci prima del Natale del prossimo anno, ma credo che l'attesa sarà ripagata con una delle più incredibili avventure che mai siano state concepite. E visto che abbiamo citato gli Westwood, non si può non ricordare Red Alert e Lands of Lore 2. Se il primo rappresenta un'evoluzione esponenziale di Command & Conquer (che è stato comunque il titolo strategico più venduto della storia, fate un po' voi...), il secondo ha, secondo alcuni, un po' tradito le attese degli oltre tre anni di sviluppo; ancora indeciso se schierarmi anch'io in questa categoria, rimane comunque un dato di fatto: Lands of Lore è il più incredibile, affascinante, lussureggiante, tecnicamente impressionante, visivamente sconvolgente RPG di tutti i tempi (e questo è quello che più conta). Rimanendo sempre in scuderia Virgin, doveroso elogio per il seguito di Screamer: anche se un po' appannato dalla moltitudine di simulazioni di guida in circolazione, credo che il gioco abbia tutte le carte in regola per bissare lo strepitoso successo del primo episodio, lo merita. Visto che abbiamo chiamato in causa i Milestone (questo il nome degli ex-Graffiti), brindiamo all'ottimo esordio di un secondo gruppo di programmatori italiani: i LightShock e il loro Pray for Death, recensito su questo stesso numero. Spostandoci in casa Electronic Arts, in attesa che si possa vedere qualcosa della serie EA Sports '97 e che la Bullfrog ci doni il sempre più spasmodicamente atteso Dungeon Keeper (magari senza farci impazzire troppo con l'uscita di Syndicate Wars), va segnalato Ultima On-Line, sicuramente uno dei concept più intriganti ai quali ci sia mai stata occasione di poter prendere parte; sempre dalla Origin, il multimiliardario The Darkening è adesso diventato Privateer - The Darkening e lo sviluppo in Inghilterra delle intere sequenze arcade sembra aver decisamente giovato all'intera realizzazione, che possiede tutte le carte in regola per poter surclassare i più recenti episodi di Wing Commander. Molto interessante l'intero nuovo catalogo Psygnosis, mentre la Blizzard, dopo lo strepitoso successo commerciale di Warcraft II, ci riprova sia con Starcraft (stesso engine, diversa ambientazione), sia, soprattutto, con Diablo (RPG isometrico alla Ultima molto, molto promettente). Grande attesa anche attorno agli Scavenger, che dopo aver catalizzato le attenzioni di mezzo mondo con il loro Into the Shadows (tecnicamente impressionante, soprattutto un anno fa...), si sono ripresentati con un stand spettacolare e un più che cospicuo numero di nuovi progetti in elaborazione: appurata un'indiscutibile perizia di programmazione, sono curioso di poterne vagliare l'effettiva giocabilità, sulla quale nutro ancora qualche remota perplessità. Da segnalare l'imponente stand Microsoft, interamente dedicato ai numerosi game di prossima pubblicazione, la maggior parte dei quali senza infamia e senza lode; un filo deludenti le prime proposte Dreamworks: da Spielberg e soci era forse lecito attendersi qualcosa di più, ma non è ancora detto... Molto bello il nuovo MechWarrior, stupisce come sempre la Lucas, di MDK ne parliamo abbondantemente in questo stesso numero, F1 GP2 dovrebbe uscire il 28 di giugno (forse è la volta buona!), Quake è Quake, Falcon 4.0 fa paura (ma l'uscita è alle calende greche), F-22 della Novalogic non è da meno (e potrebbe farcela per quest'anno), ancora troppo avvolti dal mistero i nuovi progetti DID (con l'esclusione di Super EF2000, versione riveduta per Windows '95 del loro ultimo successo), mentre il ritorno di Robotron è stata una piacevole sorpresa.

Da un punto di vista tecnico-visivo, però, il titolo più clamoroso è stato POD, futuristica simulazione di guida della francese Ubisoft. Prendo quindi lo spunto per introdurre una problematica che, senza dubbio, terrà banco nei mesi a venire: la battaglia delle schede acceleratrici. Se prima dell'E3 l'unico punto di domanda era capire quale si sarebbe imposta come standard, sempre che ci siano le circostanze per poterlo effettivamente raggiungere (c'è chi dice 3D-Blaster, chi Diamond Edge 3D, chi, come il sottoscritto, 3D-fx...), con POD il panorama potrebbe decisamente cambiare. Il gioco in questione, infatti, è uno dei primissimi a sfruttare il nuovo MMX della Intel, "processore-estensione" di nuova generazione capace di garantire prestazioni di calcolo, di decompressione dati e di gestione dei colori assolutamente sbalorditive. Provare un gioco in tempo reale che sembra quasi un'animazione precalcolata su Silicon Graphics è stata senza dubbio una piacevole sorpresa. Ne parleremo più diffusamente nei prossimi numeri, ma il futuro dei videogiochi passa sicuramente di qui...

... Ma non solo, visto che un altro aspetto sul quale vorrei soffermarmi è la progressiva imposizione di 'default' della modalità in rete. Dopo anni trascorsi a scrivere o rileggere descrizioni più o meno approfondite di un centinaio (almeno) di titoli al mese, sono processi che non possono non dare nell'occhio. È stato così per la grafica VGA, quindi per il CD-ROM, poi, progressivamente, per la SVGA e, adesso, per le partite multiplayer. Aggiungere alla fine di un articolo o di un trafiletto che il gioco finito supporterà tale modalità sta diventando una prassi ormai consolidata. E, se Ultima On-Line rappresenta a mio giudizio l'attuale apoteosi di questa nuova realtà, non ci sono dubbi che sarà lungo il filo delle reti ottiche che i videogiocatori del duemila lanceranno le loro incandescenti sfide. Panorama allettante fin d'ora, non c'è che dire.

Prima di abbandonarvi a questo massiccio numero di giugno, che, al di là delle sue 180 pagine complessive, ne vanta ben 121 d'effettivo materiale redazionale (lo specifico chiaramente, anche a fronte di una mia risposta all'interno del TGM Mail), permettetemi alcune citazioni finali. La prima è per la simpatica coppia di neosposini veneti che abbiamo incontrato in aereo; la seconda è per il vecchio e prode Pesca(tori) che si gode beatamente la sempre più spettacolare Las Vegas (meta di pellegrinaggio prima e dopo la fiera, come le migliori medicine); la terza è per Schumacher a Montecarlo (scriverò un libro su come, dopo mille inenarrabili peripezie, ci siamo ritrovati in cinque sventurati, alle 6.00 del mattino, nel gabbiotto di Redondo, parcheggiatore del prestigioso albergo Chateau Marmont - dove schiattò Belushi - per vedere il nostro magico campione sbagliare la partenza e centrare il primo muretto libero dopo 50 secondi di gara); la quarta è per la suite panoramica del Westin Bonaventure (l'albergo di Mission Impossible, come scrissi già l'anno scorso - peccato che non stessero girando il seguito di Heat) magistralmente acchiappata anche questa volta; la quinta, ed ultima, è per il nostro Gianluca che se ne va a Londra: ci lascia una strameritata Coppa Campioni, il massimo rispetto e tanti indimenticabili ricordi.
Buon numero a tutti,

Max Reynaud

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Direttore Responsabile: Roberto Ferri Direttore Esecutivo: Massimo "Max" Reynaud
Capo Redattore: Stefano Silvestri Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Davide Corrado, Davide Solbiati, Emiliano Nencioni, Fabio Simonetti, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Marco Auletta, Marco Prelini, Marco Re Depaolini, Massimo Svanoni, Matteo Esposito, Alex Polli, Mauro Bossetti, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, William Baldaccini Segretaria di redazione: Roberta Zampieri
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67 - Videotel Mailbox: 221707460
Impaginazione: Designer Bellafante Angelo - Milano tel. 02/ 21.55.447. Fotolito: Litomilano Brugherio (MI) Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%
ABBONAMENTO A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO.

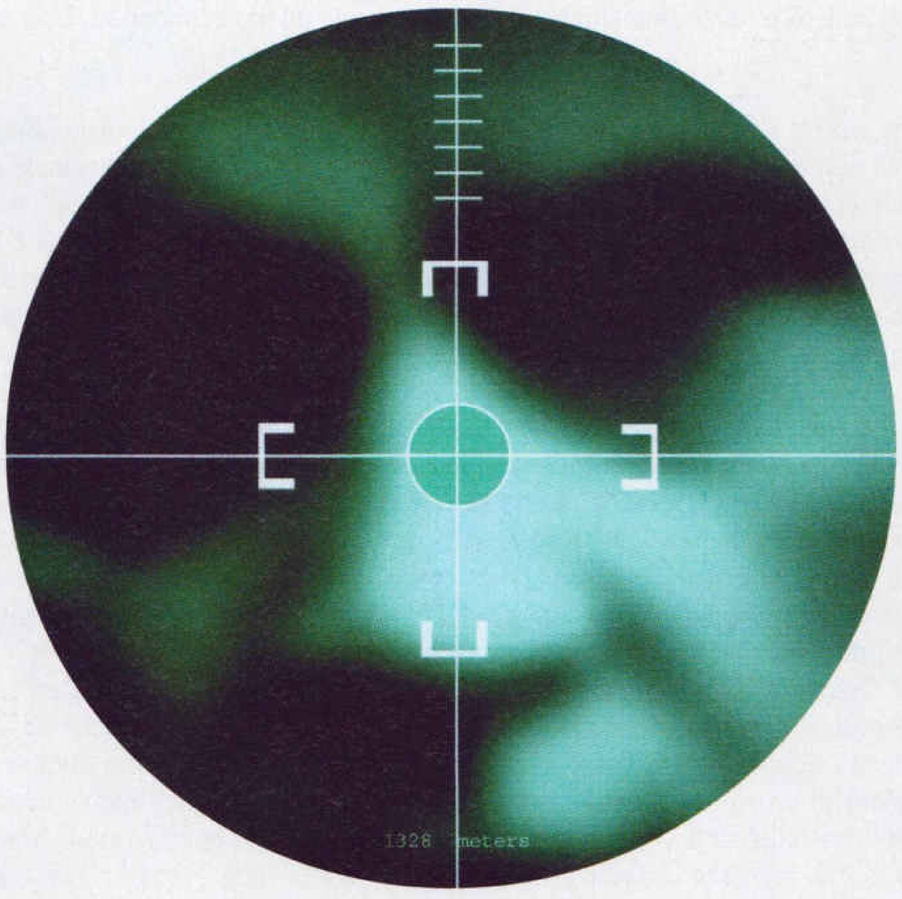
SPYCRAFT™

THE GREAT GAME

PROSSIMAMENTE SUL TUO COMPUTER COMPLETAMENTE IN ITALIANO

IN COLLABORAZIONE CON

WILLIAM COLBY
EX-DIRETTORE
CIA



OLEG KALUGIN
EX GENERALE MAGGIORE
KGB

- INCREDIBILE REALISMO NELLA RICOSTRUZIONE DELLA STORIA, DEGNA DI UN EMOZIONANTE THRILLER.
- SUPERBA REALIZZAZIONE GRAFICA.
- MUSICHE DI STRAORDINARIA ATMOSFERA.
- GRANDISSIMA CURA NELLA CREAZIONE DEI FILMATI.
- GIOCABILITA' GARANTITA.

"...SE VI PIACCIONO LE AVVENTURE, GLI INTRIGHI E I FILM DI 007 AVETE TROVATO IL TITOLO DELLA VOSTRA VITA...IN CASO CONTRARIO CERCATE DI DARGLI COMUNQUE UN'OCCHIATA: NON VE NE PENTIRETE"!
("TGM" MARZO '96)

"...DAVVERO UN'OTTIMA SCELTA, SOPRATTUTTO GRAZIE AL FASCINO DELL' ARGOMENTO TRATTATO E ALLA COMPETENZA CON CUI E' STATO REALIZZATO".
("ZETA" MARZO '96)

"SE SIETE APPASSIONATI DI RACCONTI DI SPIONAGGIO NON FATEVELO SCAPPARE PER NESSUN MOTIVO; SE VI PIACCIONO LE AVVENTURE DATEGLI UN'OCCHIATA PERCHE' SAPRA' CATTURARVI; SE SIETE MANIACI DELL' AZIONE A TUTTI I COSTI...PROVATE A GUARDARLO LO STESSO, POTRESTE TROVARLO COMUNQUE DI VOSTRO GUSTO".
("K" MAGGIO '96)

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

DIVERTIMENTO

Designed for Microsoft® Windows®95

ACTIVISION®

DISPONIBILE IN LINGUA ORIGINALE, CON POSSIBILITA' A BREVE DELLA VERSIONE IN ITALIANO
PER RICHIEDERLA, VERIFICATE CHE LA VERSIONE IN LINGUA ORIGINALE PRECEDENTEMENTE ACQUISTATA SIA SOFTWARE&CO.

WINDOWS® '95 & DOS CD-ROM

ACTIVISION, INC. © 1996 ACTIVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT AND WINDOWS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION. ALL OTHER BRANDS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE HOLDERS. THE CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY HAS NOT APPROVED, ENDORSED OR AUTHORIZED THE MAKING OF SPYCRAFT: THE GREAT GAME.
ACTIVISION IS A REGISTERED TRADEMARK AND SPYCRAFT: THE GREAT GAME IS A TRADEMARK OF ACTIVISION, INC.

INDICE

TGM SILVER DISK	10
FACCE DA TGM	13
VOCI DI CORRIDOIO	16
SPECIALE E3	24
PREVIEW	65
REVIEW	79
AMIGA NEWS	126
TALENT SCOUT	142
TIPS	148
CMANIA CORNER	162
BOVABYTE	164
MUSIC MACHINE	168
TGM MOVIE	170
TGM MAIL	174

AMIGA

FIGHTIN' SPIRIT	137
NEMEAC IV	129
PRIMAL RAGE	124

PC

DEADLINE	106
DUKE NUKEM 3D	87
EXTREME GAMES	110
NORMALITY	79
PRAY FOR DEATH	94
SETTLERS II	100
SPEED HASTE	114
THE DARKEYE	118

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITA': sintetizza l'effetto livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durante dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attributi ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il ATop Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

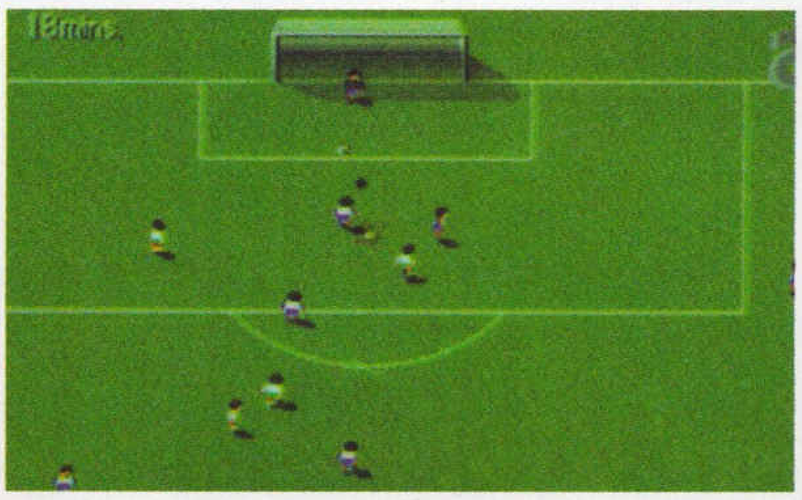
Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

GLI EUROPEI 1996

I Campionati Europei di calcio 1996
hanno un campione in più: TU !!
Scendi in campo ad affrontare i più grandi Team europei, con SENSIBLE WORLD OF SOCCER
è come essere in Inghilterra a giocare davvero !

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



DELPI

SENSIBLE WORLD OF SOCCER è il gioco calcistico più completo del momento, definito dalla stampa internazionale il miglior gioco di calcio per PC oggi disponibile. Insomma, basta fare lo spettatore: è ora di scendere in campo !

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486DX 33, 4 Mb RAM (CONSIGLIATO 8 Mb), LETTORE CD.Rom 2X, MS DOS 5.0 O SUPERIORE.

£ 79.900

Numero Verde
167-821177

TIME WARNER INTERACTIVE

Renegade

Sensible SOFTWARE

LI GIOCHI TU !!!

Sensible WORLD OF SOCCER

EDIZIONE SPECIALE CAMPIONATI EUROPEI 1996

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TGM SILVER DISK VOL.16:

AMMETTETELO, COMINCIA A PIACERVI...

Perdonatemi questo incipit che più che del titolo ha il sapore della comunicazione personale, ma il buon MAO l'altra sera ironizzava sul fatto che la succitata frase compare più o meno ogni mese nella mia rubrica di "istruzioni per l'uso", segno questo che spesso mi faccio trasportare dall'entusiasmo del mio lavoro. Siccome però i titoli presenti sul CD di questo mese sono decisamente belli (modestia a parte), credo che la frase "ammettetelo, comincia a piacervi" meriti ancora più spazio del solito, andando quasi a riassumere l'intero Silver Disk di giugno. Godetevelo...

3D-VCR

"Via il dente, via il dolore", recita l'antico detto popolare; ispirandomi proprio a questa saggezza d'altri tempi, ho deciso di illustrarvi subito quello che a mio avviso è il punto debole, il tallone d'Achille di questo vol. 16, quel 3D-VCR della 21st Century che già abbiamo stroncato qualche mese fa. Detto sinceramente, l'alternativa che avevo era tra il suddetto titolo (che per funzionare richiede l'EMS) e un altro demo da 110 MB che chiaramente non sarebbe mai rientrato nei canonici 650 MD di un qualsiasi CD. Per questo motivo, dilettatevi con un flipper tridimensionale (che poi alla prova dei fatti non è che sia malaccio) che tra l'altro vi permetterà, pensate un po', di vedere videoregistrate le vostre partite sul tavolo Tarantula. Only for fans...

RISE AND RULES OF THE ANCIENT EMPIRE

Il mese scorso, se non vado errato, si meritò un bell'87 da parte del Polli, segno quindi che il gioco è degno d'interesse: per questo motivo, ho pensato bene di inserire il demo di questo titolo della Sierra che ricorda un po' Civilization e un po' Warcraft. Alla guida di un greco o di un egizio, dovrete scoprire territori, costruire città, combattere le altre popolazioni e fare quant'altro avrebbe fatto un re del passato. Come unico consiglio, vi suggerisco di non costruire le città ma piuttosto di scoprire quelle già esistenti: eviterete che il demo finisca improvvisamente...

CIVILIZATION 2

La notizia buona è che finalmente anche un capolavoro quale Civilization 2 si è dovuto inchinare alla dura legge del Silver Disk ed essere incluso nel dischetto argenteo più amato dagli italiani (e non lo dico solo io ma anche le statistiche di mercato). Quella cattiva è invece che il demo in questione è solo "rolling", dato che alla Microprose hanno pensato "bene" che lasciarci la possibilità di giocarci per qualche minuto era forse troppo. Selezionate quindi la corrispondente icona dalla mia interfaccia e godetevi le immagini.
Chi invece dopo aver compiuto questa operazione non vedesse niente, è meglio si installi immediatamente l'Indeo, programma che gli tornerà particolarmente utile per guardare i filmati sia di questo titolo che degli altri che verranno in futuro. Buona visione...

BOVA BYTE

Come avrete modo di leggere nel simpatico .doc allegato, il desktop-theme dei Bova Byte del mese scorso, pur funzionante, aveva lo spiacevole difetto di avere tutti i nomi dei file limitati a otto caratteri, visto che per venire incontro alle esigenze dei molti che non sanno usare gli scompattatori, avevo ritenuto opportuno presentarvi l'archivio originario già "unzippato" e quindi pronto all'uso. Da qui al fatto che la stragrande maggioranza dei file avevano praticamente lo stesso nome, il passo è stato breve. Dopo essermi cosparso il capo di cenere (ma in fin dei conti neanche più di tanto), vi ripropongo questo mese l'archivio originale zippato dei Bova Byte, file che vi scompatterete usando il Winzip95 per Windows 95 che troverete all'interno della directory \UTILITY. Il resto dovreste riuscire a immaginarlo da soli...

DUKE NUKEM 3D

Ragazzi, volete anche che ve lo presenti? Duke Nukem 3D, il gioco che molto probabilmente si prenderà il voto più alto di questo numero di giugno, è finalmente sbarcato sul Silver Disk di questo mese in versione giocabile. "Come mai solo ora?", si domanderanno alcuni di voi? Ebbene, per chi ancora non lo sapesse, la versione shareware del gioco in questione era stata a suo tempo al centro di una vivace disputa tra noi giornalisti e quelli della 3D Realms che, incredibile dictu, volevano dei soldi per darci il permesso di includere il "six-level demo" nei CD delle nostre riviste. Il risultato è stato che al di là di poche riviste (biasimate un po' da chiunque) che hanno allargato i cordoni della borsa, la maggior parte delle testate nazionali e internazionali ha tenuto duro. Il risultato? Quelli della 3D Realms sono dovuti scendere a più miti consigli e ci hanno mandato questo "one-level demo" che non mancherà di divertirvi. Chi l'ha dura la vince...

AFTERLIFE

Signori, qui il discorso si fa serio: con questo eccezionale gioco della Lucas Arts che si potrebbe definire a tutti gli effetti un "simulatore di Dio", entriamo nel vivo del vol. 16.
Dovrete infatti gestire l'Inferno e il Paradiso, premiare i santi e castigare i dannati, il tutto avvalendovi delle vostre "sterline paradisiache" che vi deriveranno dalla fede che la gente avrà in voi. In altre parole, più siete una divinità migliore, più la gente crederà in voi e maggiore sarà il vostro potere: semplice, no? Ebbene, tra musiche mistiche ggianti di stampo orientale e visuali isometriche degne del miglior Sim-City, dilettatevi con questo titolo per Windows che, al di là di un'apparenza alquanto ostica, cela in realtà una struttura tanto affascinante quanto originale.

MODS & WADS

Prosegue anche per questo mese la rassegna di file audio e livelli aggiuntivi che, solo per la loro presenza, innalzano la longevità di questo vol. 16 a dei livelli d'eccellenza. Attimi di autocelebrazione a parte, sappiate che come al solito all'interno della directory \MODS troverete i file "lh-arcati" relativi a ben 8 generi musicali che, almeno nelle nostre intenzioni, dovrebbero soddisfare un po' tutti i palati. All'interno della dir \WADS troverete invece i livelli aggiuntivi per giochi quali Abuse (realizzati dal volenteroso Marco Barone), Doom, Doom2, Hexen e Descent, pronti ad essere usati dato che, per evitare i soliti problemi, ho pensato bene di proporveli già scompattati. Vi ricordo che la sintassi per lanciare i livelli di Abuse è descritta all'interno del file leggimi.txt presente nella relativa sottodirectory, mentre per gli altri, dopo aver copiato il livello aggiuntivo nella dir dov'è contenuto il gioco originale, dovrete digitare, ad esempio, "DOOM -file pippo.wad". Che la forza sia con voi...

SOLUZIONI ON-CD

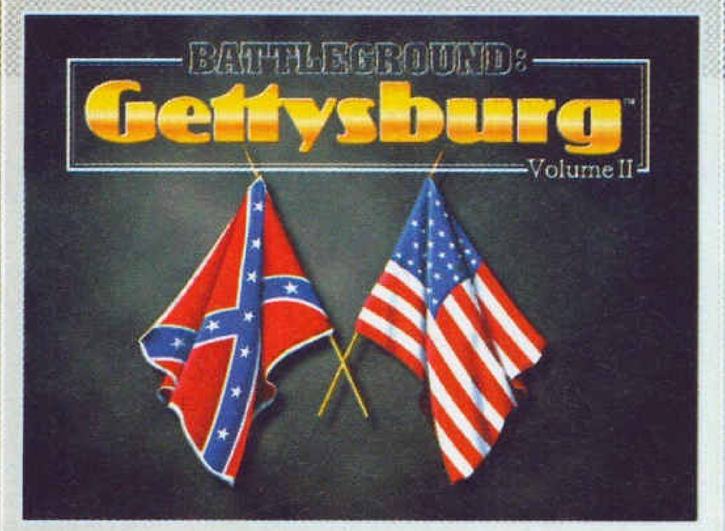
Come ogni mese, il nostro buon Fabio Simonetti ci regala le soluzioni dei classici dell'intrattenimento videoludico: questo mese tocca a Simon The Sorcerer e a Woodruff and the Schnibble of Azimuth, avventure divertenti e originali che sicuramente avranno creato dei grattacapi a molti di voi. Quanto alla soluzione di Simon, credo che voi tutti dobbiate encomiare l'intraprendenza del nostro FBS che, per rendervi la vita ancora più facile, ha addirittura incluso nella dir \SOLUTION\SIMONTHE addirittura delle mappe contenenti tutte le locazioni che incontrerete nel corso dell'avventura. Più di così, che volete? Chi mi avesse risposto "un file .txt dato che non ho Windows", sappia che, come al solito, insieme ai .doc sono presenti sempre nelle stesse directory anche dei file di testo leggibili con l'editor del DOS. Ci risentiamo il mese prossimo...

UTILITY - SCOMPATTATORI

All'interno di questa directory trovate di solito programmi di indiscutibile utilità: questo mese troverete, oltre al desktop-theme di Magic the Gathering sul quale mi dilungherò qui di seguito, quattro scompattatori che vi torneranno estremamente utili per poter godere di tutte le primizie che trovate ogni mese sul Silver Disk. Ora che avete PKUZIP, ARJ e LHA, non solo non avrete più scuse e non dovrete più telefonarmi per capire cosa fare di quei misteriosi file che terminano per .zip o per .arj, ma, soprattutto, col Winzip per Windows 95 potrete disporre del miglior compattatore\scompattatore presente sul mercato. Usarlo è facile e, soprattutto, è intuitivo. Inoltre, potrete anche finalmente archiviare file con dei nomi superiori ai soliti 8 caratteri: una volta installato il programma, vi basterà cliccare su un file zippato per scompattarlo. Comodo, eh?
Ah, quasi dimenticavo: il file ccedit20.zip che trovate all'interno della directory \UTILITY,
altro non è che un editor per Command & Conquer. Se avete già finito il data-disk, questo programmino potrebbe tornarvi molto utile...

BATTLEGROUND GETTYSBOURG

Dopo avervi proposto il demo giocabile di Battleground Ardennes qualche mese fa e, soprattutto, dopo aver ricevuto i complimenti di quei patiti delle simulazioni belliche che, inaspettatamente, sono più di quanto non si creda, nel Silver Disk di giugno non ho potuto esimermi dall'inserire Battleground Gettysbourg, la versione "secessionista" del succitato titolo della Empire. L'interfaccia è la stessa, il sistema ad esagoni è restato invariato e la giocabilità pure: a voi quindi il compito di guidare le milizie in quella che è stata una delle guerre civili più importanti della storia...



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Altro giro altra corsa, questa volta è il turno di Heroes of Might and Magic, un titolo della New World Computing che presenta una delle grafiche più curiose e originali che abbia visto di recente. Questo RPG, che ricorda più per l'ambientazione che per l'interfaccia Fantasy General (e che potrebbe darvi dei problemi sotto Windows 95), vi metterà alla guida di una delle varie fazioni disponibili che si troveranno a guerreggiare all'interno dei mondi magici e incantati di Might and Magic. Dopo pochi minuti di gioco mi sono lasciato catturare dalla mistica atmosfera che promanava dal mio monitor, e ho deciso quindi che era giusto che anche voi provaste le medesime sensazioni, motivo per cui ho inserito prontamente il demo del gioco in questione nel Silver Disk che avete tra le mani.
Provatelo e ditemi cosa ne pensate...

TRACK ATTACK

C'è chi lo ha stroncato nettamente e chi invece ha detto che non era poi malaccio: a chi dare ragione? Ma a voi stessi, visto che avrete modo di provare questo simulatore di corse futuristico che, non mi vergogno ad ammetterlo, aveva suscitato in noi della redazione degli entusiasmi ben di là di quelli che si sono poi rivelati essere gli effettivi meriti. Cliccate sul bottone corrispondente, rinforzate la vostra macchina e scaldate i motori: la corsa sta per iniziare...

AVVERTENZE PER L'USO...

State tranquilli: non assumo sostanze allucinogene né ho mangiato pesante. Semplicemente, l'interfaccia di questo mese ha assunto una veste grafica decisamente più acida perché così mi andava di fare. Il passaggio in questione ha poi determinato un'ulteriore riduzione dell'eseguibile, che ora si attesta su livelli accettabili corrispondenti a circa 1,6 MB (dei quali praticamente 1,5 di immagini). Fatte queste premesse, credo di possa passare alle solite avvertenze di rito: l'interfaccia questa volta non presenta particolari sfumature, per cui potete utilizzarla tranquillamente a 256 colori. Ho avuto la conferma che sulla scheda grafica Matrox Millennium ci sono dei problemi di visualizzazione: questo fenomeno mi è inspiegabile ma, se almeno vi può consolare, sappiate che io stesso possiedo una Millennium e che quindi a casa mia non riesco a vedere l'interfaccia così come l'ho programmata in ufficio (della serie, mal comune mezzo gaudio). Chiunque avesse una soluzione in mente, può fare cosa buona e giusta dandomi un suggerimento via Fidonet o via Internet.
Coloro che non hanno Windows o che non vogliano avvalersi dell'interfaccia grafica, sappiano che ho raggruppato tutti i file batch all'interno della directory \BATCH: per rendervi più facile la loro consultazione vi basterà poi lanciare il comando DOSMENU.BAT dalla rotto del CD. Vi ricordo poi come al solito che, qualora voleste evitare l'esecuzione automatica dell'interfaccia del CD sotto Windows 95, non dovete far altro che inserire il vostro cover-CD tenendo premuto il tasto SHIFT. Per concludere, un'avvertenza: da questo mese, con l'inserimento del Talent Scout, appaiono sul CD degli eseguibili di provenienza sconosciuta. Premesso che ogni volta il Silver Disk è testato coi migliori antivirus in commercio, la XENIA EDIZIONI DECLINA QUALSIASI RESPONSABILITA' PER GLI EVENTUALI DANNI DERIVANTI DALL'ESECUZIONE DI UN FILE CONTENUTO NELLA RUBRICA TALENT SCOUT. Nel rivolgermi chiaramente al buon senso di coloro che ci invieranno le loro creazioni, ribadisco che l'utilizzo del Talent Scout è a vostro esclusivo rischio e pericolo.

WORLD RALLY FEVER

Ebbene sì: in un Silver Disk così bello quale questo di giugno (perché diciamocelo, è bello)(Silvestri, sei un mito. A quando le aste televisive? NdMax), non poteva mancare World Rally Fever, capolavoro di giocabilità targato Team 17 presente in questo vol. 16 nella sua unica versione giocabile: quella senza sonoro. Abituiamoci quindi all'idea di veder accompagnate le nostre peripe-

zie dalla musica dello stereo e lanciamoci all'inseguimento degli avversari tra siepi, muretti e pecore pascolanti proprio nel bel mezzo della strada. Il divertimento sarà assicurato. Prima però di lasciarvi e di salutarvi per circa un mesetto (data dell'uscita del futuro vol. 17) vi ricordo che, dopo aver cliccato sull'icona di WRF, vi comparirà a un certo punto la richiesta di quale drive preferite per l'installazione: digitate a questo punto C:, D: o quello che preferite (attenzione a non scordarvi di inserire anche i ":") e attendete che il demo venga installato nella nuova directory \RALLY che troverete sul disco da voi selezionato. Per lanciare poi il demo dovrete digitare il comando LOADER.EXE.

MAGIC THE GATHERING

Diciamocelo: vi voglio bene e voi lo sapete. Potevo quindi lasciarvi soli soletti in compagnia del desktop-theme dei Bova Byte? La risposta è ovviamente negativa, ed è per questo motivo che ho pensato bene di mettere sull'altro piatto della bilancia un programma ottimamente realizzato quale quello distribuito dalla Microprose, che qui potrete provare in una sola variante. Le modifiche saranno piuttosto interessanti e riguarderanno proprio tutto: il fondino di Windows 95, i suoni, i colori e lo stesso puntatore del mouse, assumeranno nuove e più affascinanti connotazioni. Attenzione però: a dispetto della possibilità di disinstallare il programma, in realtà qualche traccia del suo passaggio resta pur sempre nel file win.ini, che dovrete quindi eventualmente "ripulire" a mano. Uomo avvisato...

TRAILERS

Fosse un aereo, vi direi che questo mese la rubrica Trailers è decollata: quasi 94 MB di filmati vi attendono all'interno della directory \TRAILERS, tra i quali spicca indubbiamente quello di F1GP2. In attesa di farvi avere il demo giocabile del prodotto, godetevi quindi le prime immagini in movimento dell'attesissimo simulatore automobilistico di Geoff Crammond. Terminata questa fase, potete comunque soddisfare la vostra curiosità con titoli quali Citizens, Cyberstorm, Fast Attack, Star Trek e Bad Mojo (dove in quest'ultimo caso, più che dello scoop, si tratta di un revival dovuto al fatto che il filmato QuickTime che ho trovato in Internet è veramente bello). Detto questo, dopo avervi ricordato che potrete trovare la versione shareware del QuickTime nella dir \FACCETGM\QTW223, non mi resta altro che augurarvi buona visione e rimandarvi al mese prossimo...

TALENT ART e TALENT SCOUT

Questo mese dovrebbe sancire la definitiva consacrazione del Silver Disk, se è vero che molti di voi hanno più volte insistito col sottoscritto per vedere inclusi nel CD di TGM anche i lavori del Talent Art e del Talent Scout (primo fa tutti il buon Damiano Tibaldini: non fosse stato per lui, forse avreste dovuto aspettare qualche altro mese...). Se trenta giorni fa il TA ha fatto capolino per la prima volta sul vol.15, a quattro settimane di distanza ecco arrivare anche il Talent Scout, rubrica che dovrebbe

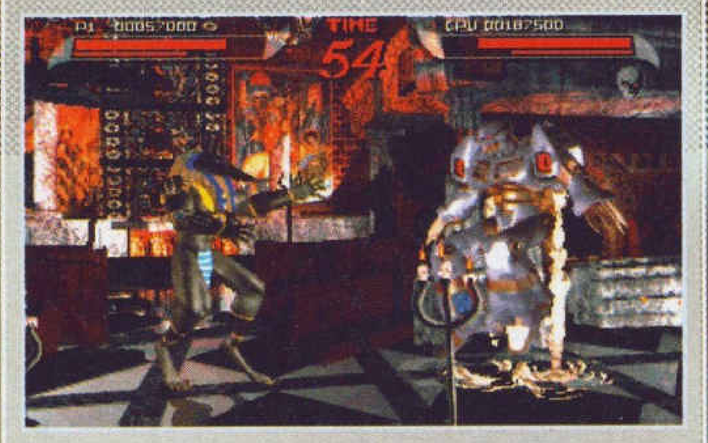
accontentare anche i più esigenti di voi. Quanto alla prima, questo mese vi potrete dilettare con ben 14 immagini selezionate per voi dal fido Andrea Simula, mentre, relativamente al TS, l'onore dell'esordio spetta a Luca Roncone con le sue creazioni che, attenzione, necessitano di essere prima copiate su un normale floppy disk e quindi installate sul vostro HD. Dopo avermi intasato di matrix e di E-Mail di protesta, spero che almeno mi scriviate per farmi sapere se l'iniziativa vi è piaciuta o meno. Grazie per l'attenzione...

PREVIEW

Questo mese, all'interno della directory \PREVIEW, anziché i due soliti titoli cui vi avevo ormai abituato, troverete solamente Into the Shadows degli Scavenger, promettentissimo team di sviluppatori che in quel dell'E3, oltre al più bello stand della convention, hanno presentato dei titoli veramente interessanti. In questo rolling demo vedrete all'opera alcuni dei venti e passa personaggi che troveranno luogo in ciò che a prima vista sembrerebbe essere una via di mezzo tra Dungeons and Dragons e un picchiaduro. Come unica avvertenza, vi comunico però che il programma potrebbe dare delle noie sotto Windows, motivo per cui può essere preferibile farlo girare sotto DOS. In attesa quindi di tempi migliori per quanto concerne la rubrica in questione (avrei potuto mettervi anche il rolling di Top Gun ma non mi sembrava certo una "preview"), vi saluto e vi rimando al mese prossimo. Le acque dovrebbero smuoversi...

PRAY FOR DEATH

Più che con estremo piacere, è con estremo orgoglio che vi presento questo picchiaduro tutto italiano che ha le carte in regola per diventare un vero best-seller. Al comando di due soli caratteri, la divinità Anubi e il robot Painbringer, vi dovrete come al solito scambiare convenevoli a base di calci sui denti, suole gentilmente pulite dietro le orecchie del vostro avversario e pugni delicatamente posati sul setto nasale di chi vi sta



affrontando.
Al di là di questo, però, Pray For Death resta un prodotto tecnicamente eccellente (mai si erano visti sprite di queste dimensioni sui PC), giocabile e divertente. Se il buongiorno si vede dal mattino, quelli della Light Shock hanno davanti a loro un futuro radioso...

AGE OF RIFLES

E' meglio Battleground Gettysbourg o Age of Rifles della SSI? Per rispondere a questo quesito non c'è che un sistema: provare entrambi i prodotti. E chi vi dà la possibilità di farlo? Ma che domande, il sottoscritto, che col suo Silver Disk mette l'uno di fronte all'altro i due simulatori strategici del momento, proponendovi quello che non esiterei a definire lo "scontro del mese". Raramente infatti mi era capitato di ospitare all'interno del Silver Disk due prodotti tanto simili e, piuttosto che dilazionarli nel tempo, ho preferito concentrarli tutti nello stesso mese per darvi possibilità di tirare le vostre conclusioni. Oddio, i temi trattati in questi due prodotti sono alquanto diversi, la Guerra di Secessione in BGG e il conflitto messicano-americano e l'espansione britannica in India nel secondo, ma i periodi storici sono gli stessi, le armi a disposizione pure e le strategie, in larga parte, anche.
Detto questo, dopo avervi ricordato che anche il demo di Age of Rifles potrebbe non funzionare correttamente sotto Windows 95, non mi resta altro che augurarvi un meritato successo o un'onorevole morte sul campo, e lasciarvi al vostro destino...

E NON DITE CHE NON SONO BUONO...

Per eventuali consigli, critiche o elogi, vi ricordo che è possibile contattarmi sulla rete FIDONET scrivendomi in echo nell'area games.ita (vi avviso però che ho sempre meno tempo per leggerla) o mandandomi una matrix all'indirizzo 2:331/364.2. Da questo mese sarà poi possibile contattarmi attraverso Internet all'indirizzo ssilvestri@digibank.it. Compatibilmente col tempo a mia disposizione, sarò lieto di rispondere ai vostri messaggi aventi per oggetto il mitico "silver disk" allegato alla rivista che tanto amate. Se poi siete delle persone piuttosto preoccupate dall'idea di vedere infettato il vostro computer da un qualche virus, sappiate che il CD che avete tra le mani è stato controllato completamente con l'antivirus SCAN230.

SPACE BUCKS

In Space Bucks vestirete i panni nientemeno che dell'amministratore delegato di una compagnia di trasporti all'interno di una galassia che ha appena scoperto la possibilità di viaggiare più veloce della luce. Nell'universo a voi conosciuto vivono 5 razze particolarmente desiderose di stipulare accordi commerciali con le altre quattro, e il vostro compito sarà naturalmente quello di visitare gli angoli più remoti dello spazio al fine di portare prosperità alle civiltà più sperdute della galassia e, ovviamente, fare più $o£di possibile. Questa, in breve, è la trama alla base di Space Bucks, simulazione "strategico-commerciale" della Sierra che vi vedrà viaggiare per lo spazio come e peggio del capitano Kirk a bordo della sua amata Enterprise. Nel raccomandarvi come al solito di leggervi per bene tutta la documentazione allegata, vi auguro di riuscire a diventare la più potente compagnia dell'universo: volete mettere la soddisfazione?

NON FUNZIONA, S'IMPALLA O MI DICE CHE NON SONO DEGNO DI LUI?

Innanzitutto va detto che è sempre meglio installare i demo sull'HD piuttosto che provare a giocarli da CD: le prestazioni infatti risulteranno essere nettamente migliori e, soprattutto, potrete cambiare i file di configurazione dei programmi che utilizzerete.
Per utilizzare al meglio tutti i demo, potrete apportare le seguenti modifiche al vostro config.sys:
DEVICE=20,0
FILES=20
DOS=UMB
DOS=HIGH
Se il programma vi richiederà memoria espansa, aggiungete la riga:
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE
Naturalmente, per stare tranquilli, vi converrà sempre copiare il vostro config.sys in qualche directory sicura o, più semplicemente, rinominarlo come config.old.
Come ultima precauzione, vi ricordo che l'utilizzo delle opzioni HIGHSCAN e NOEMS dell'EMM386 rischiano di compromettere il corretto funzionamento dei programmi contenuti in questo CD.

the Owl™

Il primo 3D Game Controller senza fili

The Owl è un dispositivo di puntamento 3D senza fili compatibile con il mouse.

- **Fissando The Owl come un anello al dito oppure usando l'adattatore in dotazione per trasformarlo in un joystick virtuale, potrai incrementare il realismo e l'interazione con i tuoi programmi, grazie a movimenti più naturali ed intuitivi.**
- **Dai una nuova dimensione ai giochi tridimensionali come Duke Nukem 3D, Doom, Heretic, Descent ecc.**
- **The Owl è ideale anche per applicazioni CAD/CAM, programmi per disabili, lavagne elettroniche e dimostrazioni.**

Sistema richiesto:

- **IBM PC-COMPATIBILE**
- **386 o superiore**
- **1 porta seriale disponibile**
- **Scheda grafica VGA**
- **1 MB di RAM o più**
- **MS-DOS 3.3 o superiore**
- **Floppy da 3,5"**

COMPATIBILE CON WINDOWS 3.1 E WINDOWS '95

Nei migliori computer shop e negozi di Videogames

HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

Facce da TGM

"GIOCAMOSE ER MOTORINO..."

Questa frase, pronunciata con quel tono da duro che solo un vero duro ha, è l'apertura di "Road Rush in Olgiata" (FILM17), cortometraggio dei due "ragazzi cattivi" di Facce da TGM, quei Luca "Luke" Napoletano e Marco "Psyco" Fornari che furono censurati qualche mese fa su queste stesse pagine ai tempi del loro video "Deathmach". "Caro Stefano, [...] anche se sono rimasto un po' amareggiato per il fatto che non abbiate pubblicato il mio video, sono lo stesso contento che vi sia piaciuto. [...] Sono stato allo stesso modo contento del tuo invito a riprovarci"; bene, molto bene, rispondo io, perché il risultato di questo vostro secondo tentativo è un filmino talmente divertente che, come vedete, è finito dritto dritto sul Silver Disk. In "Road Rash in Olgiata", Luca e Marco decidono di sfidarsi coi loro F-10 Malaguti sulle strade romane: quello che più mi è piaciuto di questa realizzazione non è stata tanto la trama, che anzi presenta un finale un po' improbabile e alquanto "tirato per i capelli" (voi non avete visto Deathmatch ma vi assicuro che gli ultimi 30 secondi sono il loro marchio di fabbrica), quanto piuttosto la regia vera e propria. La partita iniziale a biliardo è spettacolare e le riprese esterne in soggettiva a bordo del motorino rappresentano quel tocco in più che ancora mancava tra i filmati che finora abbiamo visto. Complimenti vivissimi: le vere Facce da TGM questo mese siete voi. Prima di passare ad altro, vorrei soffermarmi ancora un po' sul dinamico due in questione, che mi propone di realizzare una classifica dei 10 migliori filmati della nostra rubrica o, meglio, una specie di Notte degli Oscar, con dei premi suddivisi in base alle varie categorie (regia, sceneggiatura, montaggio, musiche, etc.): ebbene, l'idea mi è già passata più volte per la testa, non solo perché anch'io (come molti di voi, a quanto pare) sono animato da un certo spirito competitivo, ma anche e soprattutto perché questa è una richiesta che ho già trovato molte volte nelle vostre lettere.

Una delle protagoniste femminili di Ubercity Vice (perché non ce ne sarà mica una sola, vero Domenico?) annuncia placidamente al telefono che hanno appena cercato di ammazzarla: dev'esserci abituata...

Personalmente non ho nulla in contrario, ma credo che, come gli Oscar veri e propri, questa sorta di manifestazione si debba tenere annualmente e siccome Facce da TGM è iniziata in quel di dicembre, penso si possa parlare di una Notte delle Facce da TGM tra 180 giorni. Poi si potrebbe anche decidere se fare una cosa "in solitario", con me che decido unilateralmente i premi o se invece mettere in piedi una cosa più "organizzata", con voi che venite a trovarmi una sera in redazione e votate insieme a me; potrei anche pensare di organizzare un piccolo rinfresco e, già che ci siamo, potrei anche filmare il tutto e mettere il resoconto della serata sulle Facce da TGM di gennaio: che ne dite, l'idea vi gusta?
Per farmi sapere se sì o se no, mandatemi una mail via Internet (ssilvestri@digibank.it) o via Fidonet (2:331/364.2): a voi l'ardua sentenza.
Ma abbandoniamo il futuro e torniamo al presente: siccome ho già scritto 3000 caratteri e ho parlato solo di un filmato, credo sia ora di passare al promo di Ubercity Vice del sempre più prolifico Domenico di Ubersetto ('stavolta l'ho scritto giusto?), film poliziesco di più di due ore dove oltre 20 personaggi e 10 comparse si alterneranno sullo schermo per raccontarci la storia di 5 poliziotti dell'U.P.I. (Ubercity Private Investigation) che devono proteggere la figlia dell'ex-capo della malavita americana dallo stesso killer che ne ha ucciso il padre. La storia promette bene e il provino che potrete vedere (FILM16) ne è la conferma; quello che mi lascia invece piuttosto perplesso è la durata del film: ragazzi, con puntate di 11 minuti (massimo tecnico invalicabile per una partizione da 650 MB) potrei pubblicare il vostro Ubercity Vice in un anno: non sarebbe il caso di "snellirlo"? Preso comunque atto del fatto che anche Domenico propone una giornata in redazione per premiare i film migliori e che il novello regista in questione ha la fortuna di essere fidanzato con una ragazza niente male (FOTO12), passiamo al divertentissimo FILM18 di Carlo Sagradini intitolato "Il Figlio di Ken". Mi stavo domandando infatti in questi mesi come mai un personaggio di culto come Ken il Guerriero (possiedo su videocassetta la collezione completa di tutti gli episodi e il luogo ove esse sono riposte assiste alle mie genuflessioni tutte le mattine) non avesse ancora ricevuto le vostre attenzioni, ed ecco che mi arrivano nientemeno che due videocassette dedicate al maestro della Sacra Scuola di Hokuto: la prima è quella che potete vedere su questo CD, mentre la seconda è "Kenshiro the Movie" di Fulvio Lanzi. Quanto a quest'ultima, spiego subito il motivo per cui non l'ho inserita in questo vol. 16: pur presentando per la prima volta degli effetti speciali (sissignori, avete capito bene) che forse da soli sarebbero valsi l'inclusione in Facce da TGM, la trama risulta poco accattivante, con delle lunghe pause e con una generale mancanza di ritmo che dopo un po' finisce per annoiare. Inoltre, la durata del filmato è spropositata: anche in questo caso, quindi, il mio invito è a riprovarci con un qualcosa che stia entro i canonici 10 minuti e che abbia più brio.

I due protagonisti di "Road Rash in Olgiata" hanno scoperto l'uso del grandangolo...

Torniamo quindi da Carlo e alla sua ironica lettera proveniente da quel di Sasso Marconi: "Facce da TGM è la prima invenzione intelligente fatta in Italia, altro che Castellano e Pipolo, altro che Vanzina, questi sono i veri registi, attori, sceneggiatori nascenti della cinematografia italiana". Devo dire che un attimo di commozione mi ha comunque colto mentre leggevo queste parole: in effetti la nostra rubrica permette a chiunque di esporre il suo talento, e se c'è chi prende il tutto alquanto goliardicamente, c'è anche chi si impegna seriamente e riesce a ottenere risultati molto interessanti. Ma soprassediamo a tali riflessioni e descriviamo brevemente quello che troverete nel diciottesimo filmato di Facce da TGM: ben dieci attori, la storia più sgangherata di questi ultimi tempi, gli effetti speciali più artigianali dell'ultima decade (mitica la penultima scena nella quale Ken "corre" in mezzo agli avversari) e la micidiale "Mossa della Sacra Corona Unita davanti a Cutolo" che mi sono subito affrettato a suggerire a Tetsuo Hara per la prossima serie di Hokuto No Ken, se ma ce ne sarà una. In conclusione della sua missiva, Carlo, che suona in un gruppo rock demenziale di nome Gem-Boy, propone anche una rubrica "Musica da TGM" alla quale tutti gli aspiranti musicisti della nostra rivista potrebbero indirizzare i loro brani; l'idea è buona, ci stavo già meditando da un certo tempo (avevo pensato di chiamarla "Orecchie da TGM", anche se il nome non mi "convince" propriamente) e non è detto che di qui a qualche tempo non la possa fare. D'altronde di idee buone ne avrei almeno un altro paio, ma qui o riesco a convincere il mio editore a trovarmi un aiutante o per fare il Silver Disk mi tocca abbandonare tutti il resto, cosa che, come avrete capito, non mi converrebbe poi molto. Chiudiamo quindi questa pagina all'insegna della prolissità e della "elefantiasi letteraria" con un succinto commento delle foto che troverete nella sottodirectory \FACCETGM\FOTO. La FOTO8 e la FOTO9 sono la viva testimonianza di una gita scolastica di un gruppo di nostri lettori che hanno deciso di immortalarsi alle 6 del mattino di ritorno da quella che (me lo auguro per loro, visto che se non ricordo male la sveglia era alle 6.30) dev'essere stata una notte brava; la FOTO10 immortala il Sabatini, la più simpatica "faccia da TGM" che sia mai apparsa in foto qui tra i solchi argentei del Silver Disk; la FOTO11 proviene sempre dall'onnipresente Domenico Guidetti e più precisamente dovrebbe riferirsi a uno dei suoi mitici party mentre della FOTO12 abbiamo già detto. Prima di salutarvi, non mi resta quindi che ricordarvi che qualsiasi vostra creazione, fotografica o cinematografica che sia, dovrà essere spedita all'attenzione del sottoscritto presso The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano.
E con questo è tutto (anzi, no, mi mancano ancora le didascalie!).

Stefano Silvestri

Ecco il nostro mitico Ken in un espressione assorta: se solo sapesse quante avversità dovrà ancora superare...

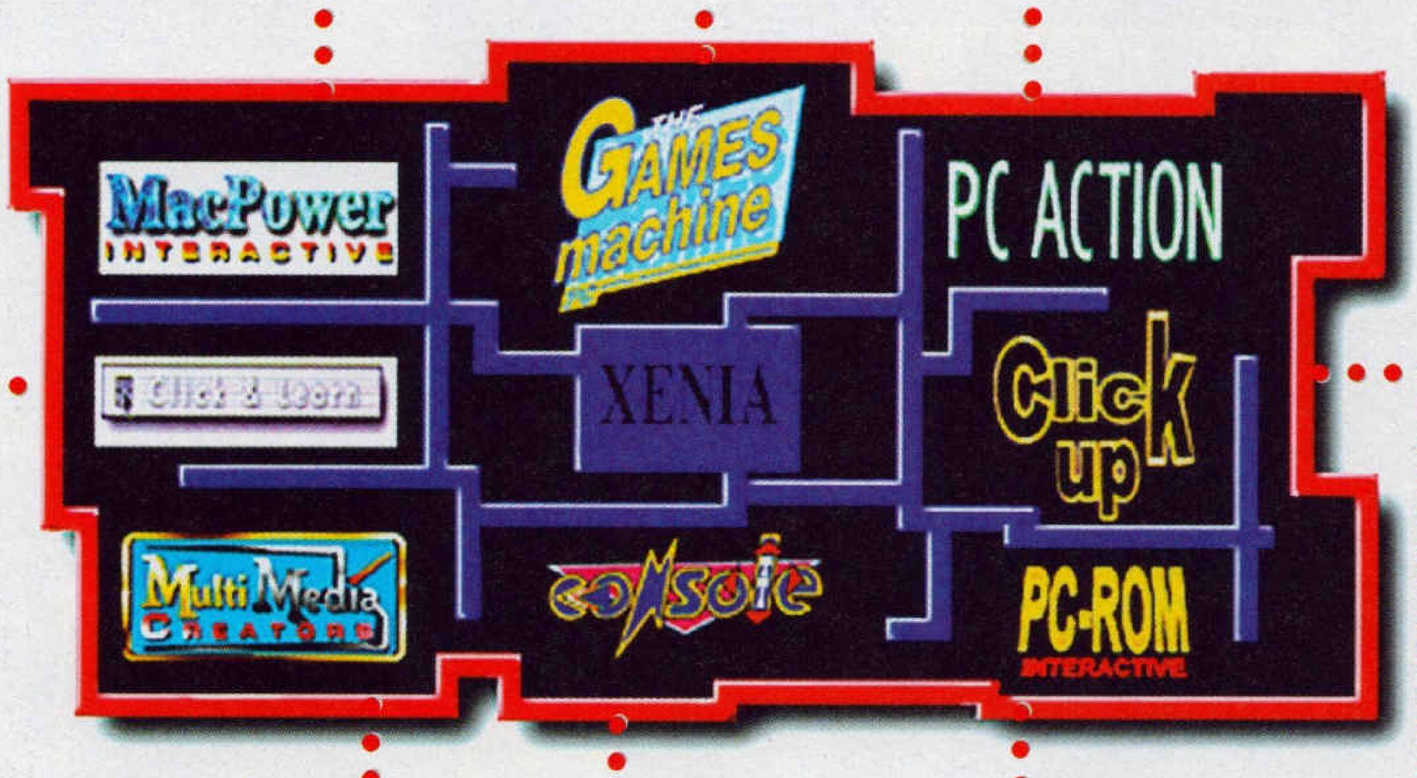
Mi lamentavo giusto il mese scorso che di donne su TGM se ne vedono poche, ed ecco giungere Mr. Guidetti (che un giorno o l'altro mi dovrò decidere ad andare a trovare) con una foto della sua ragazza. Complimenti vivissimi a lui e a lei...

xenia on line

MAC POWER INTERACTIVE:
Bella, geniale, divertente e ricca di contenuti: Mac Power Interactive, un altro modo di vivere il tuo Macintosh!

TGM: presente e futuro in tre lettere di storia

PC ACTION:
News, multimedia, Internet, videogames, Windows 95, shareware... PC Action: tutto quello che devi sapere sul mondo dei personal computer.



CLICK-UP:
Videolezioni a pieno schermo: tutto quello che vorresti imparare sui programmi più famosi.

CLICK AND LEARN:
Freehand, Quark Express, Photoshop, Director... Se vuoi veramente conoscere il Mac, questa è la videorivista che stai cercando.

Consolemania:
La rivista italiana più venduta di videogiochi per console.

MULTIMEDIA CREATOR:
Vuoi programmare multimediale col Mac? Multimedia Creator: chi altro?

PC-ROM Interactive:
La videorivista su CD di informatica per vivere il presente nel mondo del futuro.

PROVATE GRATIS, SOLO SUL NOSTRO SITO E PER 30 GIORNI, IL NUOVO RIVOLUZIONARIO PROGRAMMA PER L'OTTIMIZZAZIONE IN TEMPO REALE WYSIWYG GIF/JPEG.

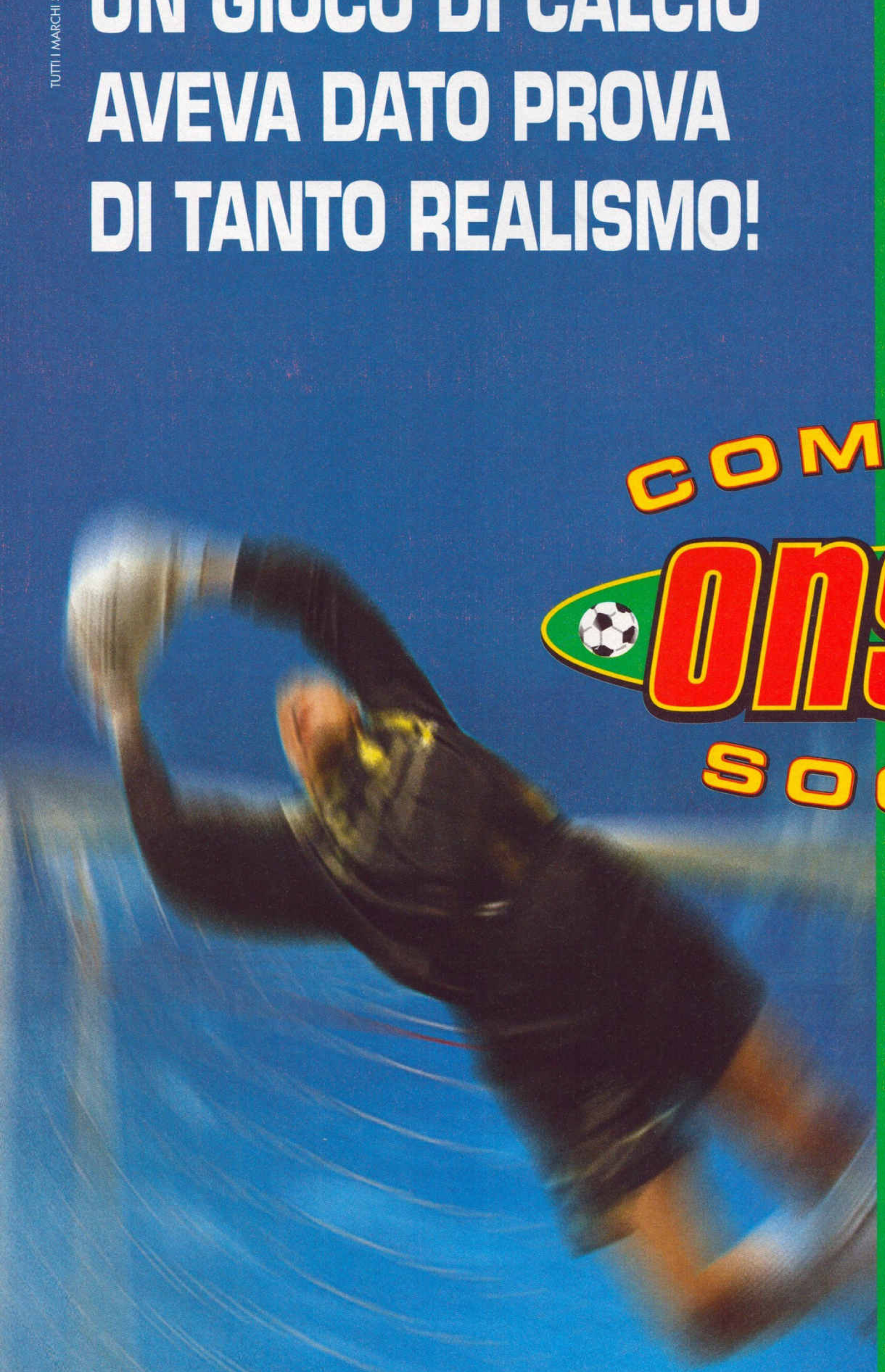
XENIA ON LINE: IL MONDO DEL COMPUTER, IN UN SEMPLICE CLICK...

(Xenia On Line):
http://www.xenia.it

XENIA EDIZIONI

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI.

MAI PRIMA D'ORA UN GIOCO DI CALCIO AVEVA DATO PROVA DI TANTO REALISMO!



Giocabilità e rapidità stupefacenti,
straordinarie grafiche 3D,
controllo assoluto dei giocatori, una serie di
accuratissimi commenti fuori-campo,
un motore di intelligenza artificiale altamente sofisticato.

Scegli fra le migliori squadre di club europee o
creane una a tuo piacimento e prendi parte a competizioni
di grande prestigio in modo 'player' o 'manager'.

Scegli di seguire il gioco dalla TUA visuale preferita.
'Zoom in' o 'out' dell'azione.

COMPLETE

onside

SOCCER

TELSTAR
Electronic Studios

elite

MANUALE IN ITALIANO

PC CD-ROM

SoftWare&Co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

DIVERTIMENTO

VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

EMPIRECON - IL MESE DOPO

Sul numero di Aprile di TGM avrebbe dovuto apparire un bel pezzettino sulla terza edizione dell'Empirecon: la convention di fantascienza e fantasy che si tiene (ormai annualmente) presso Villa Colombella, in provincia di Perugia. Avremmo dovuto metterci un po' di notiziole interessanti quali la programmazione completa delle proiezioni da tenersi durante la manifestazione, un po' d'informazioni su come arrivare in quell'amena località immersa nel verde, spiegare cosa fosse Cloud City, allettarvi con la presentazione delle battaglie tra eserciti medievali in costume, eccetera eccetera, ma così non è stato. Come mai? L'articolo è andato perso in fase d'impaginazione e così pochi di voi hanno potuto apprezzare il weekend più divertente che io abbia passato da un sacco di tempo a questa parte. Ho rivisto tutta la trilogia di 'Star Wars', dei filmati inediti della serie di 'X-Files', 'Frankenstein', 'Nightmare Before Christmas'. Ho passato un intero pomeriggio infrattato tra i boschi a sparare con armi soft-air al mio prossimo. Ho giocato di ruolo dal vivo a 'Vampiri' e 'Dungeon & Dragons'. Ho preso un sacco di spadate dappertutto nelle enormi battaglie campali tra eserciti in costumi medievali. Ho salutato più di un ambasciatore Klingon e Vulcaniano.
C'erano poi un sacco di interessanti gruppi da incontrare, se vi interessava, per esempio il Soft Air o il gioco di ruolo dal vivo anche al di fuori della manifestazione di Colombella (avrei dovuto fornirvi un numero a cui contattare l'Arv, l'Associazione di Gioco di Ruolo dal Vivo, ma il fax è andato naturalmente perduto nel marasma redazionale).
Insomma, mi sono divertito da matti. L'anno prossimo tutto questo si ripeterà, e stavolta staremo attenti a pubblicare tutte le informazioni di cui necessiterete per arrivare a Villa Colombella e vivere un week-end fuori dal mondo reale.
Giusto per la cronaca, aggiungo che tutta questa manifestazione è stata possibile grazie a Cloud City, un'associazione di appassionati di fantascienza e fantasy con tanta voglia di fare e sede a Perugia, e già che ci siamo ringrazio anche il negozio Vobis della città per la collaborazione hardware offerta.

SONY E PSYGNOSIS: DIVORZIO ALL'ORIZZONTE?

Sembrerebbe proprio di sì, stando almeno alle indiscrezioni provenienti oltremanica. Sia ben chiaro, dietro a questa separazione non c'è alcun litigio o dissidio, ma semplicemente la coscienza del fatto che è meglio che ognuno prosegua per la propria strada. Le motivazioni ufficiali di questo divorzio non sono ancora state illustrate ma resta il fatto che i tempi sarebbero maturi per una simile eventualità. Senza i titoli della casa di Liverpool, è un dato di fatto incontrovertibile, il PlayStation non avrebbe venduto tanto: Wipeout e Destruction Derby sono state delle "killer application" che hanno mostrato al mondo le capacità della console giapponese. Adesso che, come dicono i più cinici, la casa della civetta ha svolto il suo compito, sarebbe giunta l'ora di recuperare gli enormi investimenti fatti dalla Sony per acquistare la compagnia inglese. Si deve poi pensare che la Psygnosis, quando venne acquistata tre anni fa dalle mani dei fondatori Ian Hetherington e Jonathan Ellis, era una società con poche prospettive per il futuro, visto che il passaggio da Amiga a PC era stato tutt'altro che indolore. Ultimamente invece la software house britannica gode di ottima salute e chiaramente, in quel del Sol Levante, devono aver realizzato che vendere la Psygnosis adesso sarebbe proprio un bell'affare. Non solo, ma un ulteriore evidenza di questa separazione sta nel fatto che mentre la Sony sta concentrando le proprie forze per affermare definitivamente la sua console, la Psygnosis sta cercando di supportare più piattaforme (Saturn compreso) anziché concentrarsi solo sul PSX. Ciononostante, non si deve ignorare che, all'insegna delle ottime relazioni che tuttora intercorrono tra la società di Liverpool e la Sony Corporation of America, la casa britannica produrrà nel prossimo anno per PlayStation titoli quali F1, Monster Trucks e Destruction Derby 2. Inutile dire che vi terrò aggiornati...
SS

GT INTERACTIVE: COSI' SI FANNO I SOLDI...

Mentre nei numeri scorsi vi ho riportato delle notizie relative ai dissesti finanziari di società del calibro di Virgin Interactive Entertainment, Sega, Acclaim e Mindscape, la GT Interactive ha esibito i suoi strabilianti dati di vendita. Il fatturato è aumentato nell'ultimo anno del 140% (320 miliardi di lire) e i profitti sono cresciuti del 55% (oltre 27 miliardi di lire). "E' un periodo di crisi? Quale crisi?", ha commentato il direttore commerciale e finanziario europeo Hillary Cranny. "I nostri dati testimoniano che una compagnia amministrata saggiamente può far soldi anche nei momenti più difficili". Come dargli torto?
SS

EIDOS: LA STORIA DEI COMPUTER IN PUGNO...

Cosa ne direste se un giorno scomparissero quei marchi che hanno caratterizzato la vostra infanzia rispondenti al nome di Core Design, Domark e US Gold? Sarebbe un brutto colpo, eh? Beh, preparatevi, perché questa potrebbe essere un'eventualità non troppo remota. Le tre società in questione sono infatti state tutte acquistate negli ulti-

BATMAN PER SEMPRE

Disponibile anche per PC la conversione diretta di un titolo già uscito per console la scorsa stagione. Batman Forever, pubblicato dall'Acclaim, vi calerà nei panni del prestante uomo-pipistrello alle prese con i suoi nemici di sempre. Il gioco, che già non aveva fatto gridare al miracolo nella sua prima incarnazione su Megadrive, è un discutibile incrocio fra un picchiaduro e un platform a scorrimento orizzontale caratterizzato da sprite di discrete dimensioni e animazioni non particolarmente convincenti. Se rimpiangete ancora il vecchio Shadow of the Beast e adorate andare in giro mascherati, allora potrebbe fare al caso vostro, altrimenti lasciate decisamente perdere.

VIC TOKAI CI DEDICA UN GIOCO

Così almeno credevo di aver letto, invece il titolo di punta di questa alquanto sconosciuta software house non era The Games Machine, bensì The Gene Machine, gioco che trae spunto dalla famosa manipolazione genetica che dette vita al nostro caporedattore (se ciò sia stato un bene o un male è ancora tutto da capire).
Sto scherzando, sciocconi! TGM (ehm...) è un avventura grafica emersa dalle menti dei tizi che hanno programmato Innocent Until Caught e Orion Cospiracy. Guardate, io non ho proprio idea su cosa verrà fuori, però una cosa è certa, con un acronimo del genere non ne può venire fuori che un capolavoro.
Breve accenno a BooKai Racer e The Boss, entrambi ancora in fase embrionale. Il primo sembrerebbe essere una specie di arcade stile Ridge Racer, solo molto più violento (in sostanza si spara un casino), che intende imporsi come punto di riferimento per tutte le produzioni future (e poi?). Dell'altro titolo l'unica cosa certa è il genere: simulazione calcistica manageriale, programmata dei tizi di Championship Manager, il che dovrebbe bastarvi.

VOCI DI CORRIDOIO

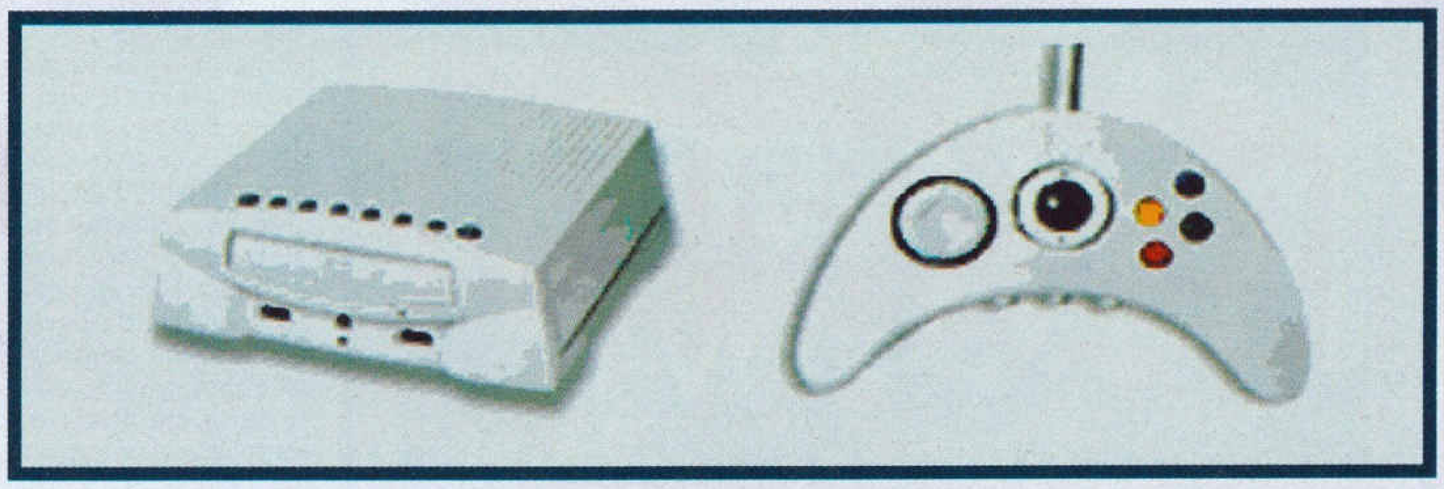
SEGA SATURN A 28.8 bps

Sega of America ha presentato all' E3 il nuovo Sega Saturn Net Link. Si tratta di una nuova periferica costituita da un modem a 28.8 bps e da un browser per la navigazione che consentirà ai possessori di un Saturn di giocare in network. Per aumentare l'utilità della periferica, Sega sta già pensando di creare un'apposita combinazione di tastiera e mouse che consenta un totale utilizzo dei servizi offerti dalla rete, tra i quali ricordiamo la posta elettronica, i chat e il cyber business. Tom Kalinske, presidente e CEO della Sega of America, sostiene che il nuovo Sega Saturn Net Link porterà il cyberspazio nelle case, conferendo loro una nuova moderna dimensione. L'interfaccia user-friendly e il basso costo sarà poi una buon incentivo all'utilizzo di questo nuovo tipo di servizio. Per spingere ancora di più il progetto, Sega sta sviluppando cinque nuovi titoli studiati per il network game. Accolade, Interplay, GT Interactive, Virgin Interactive Entertainment e Westwood Studios stanno già lavorando a una decina di titoli per Net Link, che dovrebbero uscire a Natale. Il SSNL si inserirà direttamente nello slot per la cartuccia del Saturn ottenendo un'immediata connessione a Internet. Insieme al modem sarà incluso un CD con il browser sviluppato da Concentric Network Corp., compatibile al linguaggio HTML 2.0 e simile al Navigator 1.1 di Netscape (non sarà obsoleto in partenza?). Il browser sarà inoltre dotato di una semplice interfaccia punta e clicca che incorpora parole predeterminate come "Http://" e ".com", attivabile dal pad della console o da un futuro binomio mouse/tastiera. Intanto, nel cyber- spazio, la rete Sega si appresta a cambiare il vecchio indirizzo www.segaoa.com nel più rappresentativo www.sega.com. Il cambio di nome non sarà fine a se stesso, ma coinciderà con un salto di qualità dei servizi on-line. Il sito sarà rivoluzionato e ospiterà nuove aree dove si potranno anche fare degli acquisti direttamente dalla rete. Un accordo con Excite Inc., azienda leader nella tecnologia della navigazione telematica, porterà a un motore di ricerca appositamente studiato per le esigenze del sito. Sembra che la concorrenza tra le aziende del settore si stia sempre di più spostando sul fenomeno Web.

Matteo Esposito

PIPPIN, QUESTO SCONOSCIUTO

Mentre il re dei PC, Bill Gates, continua impavido a sostenere il suo slogan che vorrebbe un personal computer in ogni casa entro il 2000, in un'altra parte del globo qualcuno non la pensa esattamente così. Alla Apple, infatti, le previsioni per il futuro sono ben distanti da quelle del titolare della Microsoft Corporation: secondo uno studio della casa che ha inventato l'antagonista del PC per eccellenza, il Macintosh, il personal non è un mezzo adatto per portare la rivoluzione tecnologica nelle case. L'esigenza di avere nel proprio appartamento un nuovo media come il CD-ROM o Internet si sta sicuramente consolidando, ma secondo delle statistiche su ricerche di mercato, la metà della popolazione statunitense non ha alcuna intenzione di acquistare un computer. A livello mondiale, solo un terzo della popolazione sarebbe interessata all'acquisto. I limiti di un computer, come lo si intende ora, sono evidenti e la breve vita dell'hardware e del software ne è un esempio efficace. Inoltre l'analfabetismo informatico è enorme e la voglia di scervellarsi sopra programmi e periferiche è assai scarsa. L'idea dell'Apple consiste quindi nel portare nelle case un apparecchio che consenta di utilizzare tutti i servizi multimediali, CD e reti per primi, senza il peso di fastidiose ore di apprendistato e di continui upgrade di hardware e software. Tutto ciò in una parola è Pippin, una sorta di console della quale abbiamo già parlato nel numero di Aprile. Su questo Pippin molte sono le voci, nel bene e nel male, ma poco si sapeva fino al recente E3. Ora si sa con precisione che questo sconosciuto è un derivato del Power Macintosh, identico nell' hardware e molto simile nel software, studiato per essere immediato. In sostanza si tratta di un lettore CD multimediale che ha completamente eliminato tutto ciò che riguarda installazione e gestione di sistema. Il Pippin avrà la possibilità di collegarsi in rete e di fornire i servizi on-line con semplicità. La potenza del microprocessore RISC a 66 MHz unita alla filosofia user-friendly di base, renderà il tutto veramente accattivante e magari indispensabile. Fino ad oggi l'Apple è stata l'unica azienda al mondo a produrre sia il proprio hardware che il proprio software: ora invece, la casa della mela produrrà il Pippin a partire dall'hardware e lascerà che altre aziende si occupino della realizzazione dei programmi. Ciò sarà facilitato dal fatto che la compatibilità con i programmi di sviluppo per Mac e Power Mac, come QuickTime e Quickdraw, sarà totale. Attenzione però, ciò non significa che i programmi per Pippin



saranno compatibili coi sistemi Mac: il sistema operativo della nuova console sarà estremamente diverso da quello del Mac, proprio perché studiato per un nuovo utilizzo. Comunque si prevedono già future periferiche come tastiere, espansioni di memoria e plug-in vari, che consentiranno di utilizzare il Pippin con i più utili programmi Mac (ma non viceversa!). In ultimo direi che il futuro di questo nuovo Apple è già chiaro nelle menti dei suoi sviluppatori: saranno infatti via via implementati nuovi servizi, che ora sono solamente stati previsti, quali la TV interattiva, la grafica 3D (Apple sta lavorando al nuovo Quickdraw 3D), e il supporto MPEG. La prima casa che ha scelto il Pippin è stata la giapponese Bandai, che lavorerà ad un lettore multimediale su CD chiamato Atmark.

ME

TGM NEWS

mi 6 mesi dalla Eidos, una compagnia londinese che fino a poco fa si occupava unicamente di software per la compressione video. Fin qui nulla di anormale, non fosse che di recente Ian Livingstone, presidente esecutivo della Eidos, ha dichiarato che questi tre marchi, se vorranno sopravvivere, dovranno dimostrarsi realmente competitivi. "Non ci facciamo certo commuovere: se le società non si dimostreranno all'altezza dei fatti, non ne useremo il nome. Va anche detto che la Domark non è che si trovi in una bella posizione. Potremmo usare il suo nome per le future edizioni di Championship Manager, ma per il resto dei giochi non si può dire ci si trovi di fronte a un marchio importante, quindi perché dovremmo disturbarci ancora col nome Domark?". "Il contenuto è la chiave del successo. Vogliamo focalizzarci su determinate aree di competenza. Con US Gold e Core Design che produrranno giochi per console, ci sarebbe bisogno di una marchio per i prodotti strategici, ma questi in futuro porteranno il nome della Eidos Interactive". Lo stesso Livingstone ha poi affermato che il marchio Domark potrebbe essere abbandonato dopo l'uscita di Deathtrap Dungeon in settembre. Tra gli altri cambiamenti in vista, abbiamo che la US Gold abbandonerà il suo quartier generale di Birmingham di modo che le società del gruppo Eidos risiedano tutte in quel di Londra. Non vorrei essere nei panni del mio amico Paul Fox...
SS

SEGA SUPPORTA PLAYSTATION

Non vi mettete a ridere ma pare proprio che le cose stiano così. Si da il caso infatti che la Segasoft, società americana posseduta al 40% dalla Sega, produrrà in futuro giochi per Saturn, PC, Internet e "altre eventuali piattaforme". Incuriositi da questa affermazione, dopo qualche ricerca abbiamo avuto la conferma che la Segasoft produrrà giochi anche per PSX. "Non è una cosa poi così strana", ha affermato il vicepresidente Joe Miller. "Noi siamo indipendenti dalla Sega e la migliore dimostrazione di questo fatto è che stiamo producendo titoli per numerose piattaforme. La Sega possiede il 40% delle nostre azioni, ma abbiamo anche altri partner e, soprattutto, abbiamo anche un consiglio d'amministrazione indipendente".
SS

BLOCKBUSTER X2

Tempo fa scrissi su queste stesse pagine che il colosso distributivo Blockbuster (finora specializzato nel noleggio delle videocassette) aveva intenzione di dedicarsi al mondo dei videogame. L'idea dev'essere piaciuta talmente tanto al management della società in questione che è stato deciso entro tre anni il raddoppiamento (!) dei negozi appartenenti a questa catena. Blockbuster (che attualmente in Europa vanta 760 centri) ha intenzione di festeggiare l'avvento del nuovo millennio innalzando questa cifra al vertiginoso valore di 2000 unità. Mentre larga parte dei nuovi negozi dovrebbe essere il risultato di altrettante nuove aperture, alla Blockbuster confidano molto nell'acquisizione diretta di numerose catene distributive concorrenti, così come accadde nel 1992 con l'inglese Ritz Video. Aspettatevi quindi di non dover percorrere in futuro più di 200 metri per noleggiare un videogame...
SS

LE SOFTWARE HOUSE SULLA LISTA DELLA SPESA...

Questo è quanto sta facendo attualmente un misterioso colosso europeo che, dopo aver visto il mercato dell'electronic entertainment moltiplicarsi negli ultimi anni, sta pensando di comprarsi nel vero senso della parola il suo biglietto d'ingresso nel mondo dei videogame.
La società in questione, che ha espressamente comunicato alla stampa il suo desiderio di restare nell'anonimato, possiede attualmente numerose divisioni in tutta Europa e svariate sedi nel resto del mondo, essendo attualmente uno dei maggiori distributori di video e audio. Nell'attesa di acquistare direttamente il capitale azionario delle imprese ritenute più interessanti, la nostra compagnia misteriosa ha delegato il distributore olandese Media Discount Group di gestire i propri interessi. Quale nome si celerà dietro questa intrigante vicenda? C'è solo un modo per saperlo: restare sintonizzati sulle pagine di TGM!
SS

L'ATLANTIS RALLENTA...

Il progetto "Atlantis", del quale vi avevo parlato il mese scorso, ha subito un brusco ridimensionamento dopo la presentazione all'E3 del nuovo Game Boy, ancora in bianco e nero ma questa volta con uno schermo decisamente maggiorato e uno spessore praticamente dimezzato. La strategia è ovvia: da un lato si vuole sfruttare fino in fondo il Game Boy prima di mandarlo in pensione, dall'altro il lancio dell'N64 sta richiedendo un'attenzione tale da non consigliare ulteriori distrazioni. "Non possiamo lanciare così tanti prodotti in un anno", ha infatti confermato un portavoce della Nintendo. "Siamo sempre stati molto orgogliosi, con l'irritazione di molti, di aver posseduto la capacità di focalizzare le nostre azioni. Non vogliamo

cambiare proprio adesso".
In questo momento, come detto, l'attenzione si sta focalizzando non solo sull'N64 ma appunto sul nascituro Game Boy Pocket, che verrà presentato il 3 settembre a un prezzo di circa 60 dollari (circa 96.000 lire). Considerato che solo nell'ultimo anno la console portatile della Nintendo è stata acquistata da 2.1 milioni di persone, si capisce come la Grande N abbia intenzione di mantenere ancora in vita la sua creazione ormai giunta all'ottavo anno di vita. Sorprendentemente, infatti, il colosso giapponese prevede di ricavare il 65% del suo fatturato solo dalla vendita del GBP e del SNES.
SS

SIERRA ESIBISCE I SUOI RISULTATI RECORD

Tra le software house più floride, la casa americana si è sempre meritata un posto d'onore. Dopo avervi illustrato qualche mese fa i suoi risultati a dir poco prodigiosi, ci si poteva attendere una leggera battuta d'arresto o, quantomeno, un rallentamento. Così invece non è stato, dato che il colosso statunitense ha chiuso il bilancio annuale registrando vendite per 253.2 miliardi di lire, che rappresentano un incremento netto del 67% rispetto all'anno scorso. I profitti sono saliti addirittura del 161% (!), passando dai 10.88 miliardi del '95 ai 28.48 miliardi del '96. Quel che è però interessante è che le vendite internazionali sono aumentate dell'80%, arrivando ora a rappresentare 29% del fatturato totale. Credo sia inutile riportare le orgogliose dichiarazioni del presidente Michael Brochu.
SS

USA E CINA AI FERRI CORTI...

Dopo le "pacifiche" esercitazioni militari a largo delle coste taiwanesi, la Cina ha trovato un altro modo per incorrere nelle ire degli USA: la tutela dei diritti di copyright. Dovete sapere che la Cina è uno dei paesi dove la pirateria raggiunge le vette più alte, tant'è che vi avevo accennato giusto qualche mese fa alle sanzioni penali nelle quali incorre chi viene colto con le mani nel sacco. Consci di questo problema, gli USA, che sono il maggior esportatore al mondo di musica, cinema, videogame, software e, più in generale, di qualsiasi altra forma di entertainment, sentendosi particolarmente esposti alla piaga delle pirateria avevano stipulato un anno fa un trattato con la Cina che, in un secondo momento, avrebbe vista estesa la propria validità anche alle nazioni della C.E.E..
Stando a quanto pare, invece, al di là delle dichiarazioni di facciata la Cina non ha minimamente rispettato l'accordo e gli Stati Uniti stanno minacciando ora delle ritorsioni fiscali sulle importazioni dei prodotti cinesi per un valore di 2 miliardi di dollari (!), cifra equivalente ai danni stimati provocati ai detentori di diritti d'autore americani dalla pirateria orientale. Naturalmente la Cina continua a sostenere che sta rispettando gli accordi e minaccia simmetriche ritorsioni nei confronti delle importazioni a stelle e strisce.
SS

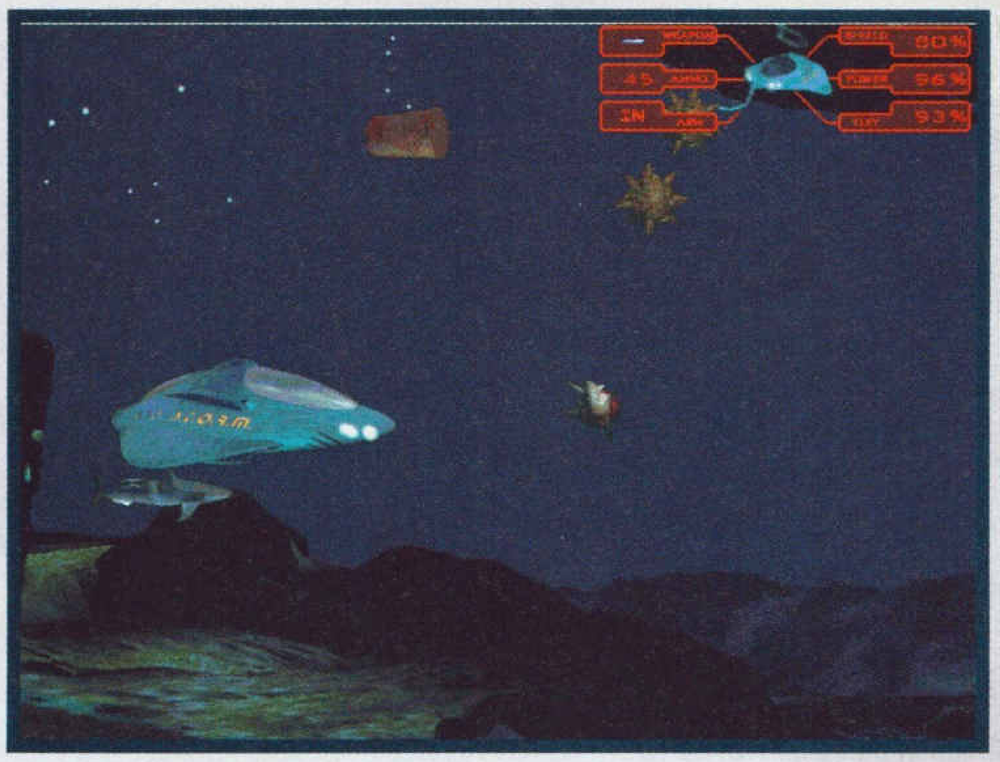
WIPEOUT HA FATTO SANGUINARE IL NASO SBAGLIATO

La campagna pubblicitaria di Wipeout era stata incentrata sulle immagini di alcuni ragazzi che, dopo aver provato il gioco in questione, guardavano lo schermo con aria catatonica mentre del sangue scendeva copiosamente dal loro naso. L'immagine, indubbiamente forte (aveva impressionato un po' anche me), non aveva finora destato alcun problema, almeno fino a quando un cittadino britannico non ha protestato con l'ASA (Advertising Standards Authority) etichettando la campagna pubblicitaria come "offensiva e inadatta ai giovani lettori". La Psygnosis, di fronte a tale accusa, ha replicato che prima di questo signore non s'era mai lamentato nessuno (considerate che la pubblicità è vecchia di ormai 5 mesi). Nonostante questa obiezione, l'ASA ha deciso che le immagini utilizzate "possono preoccupare e angosciare i lettori più giovani" e ha chiesto l'interruzione della campagna stessa. Ma se la Psygnosis piange la Virgin non ride, visto che la famosa pubblicità di Screamer, che riportava l'immagine di una macchina distrutta in un incidente stradale accompagnata dalla scritta "Questo Natale le strade saranno piene di pazzi. Unisciti a loro", era stata tacciata dalla stessa ASA di essere "altamente offensiva e di glorificare la guida pericolosa".
A chi dare ragione: alle software house o alla zelante Authority?
SS

IL DREAM TEAM DELLA MATSUSHITA...

Dopo aver presentato il proprio M2 all'E3, il colosso giapponese ha intenzione di creare attorno a sé una sorta di Dream Team di programmatori sul quale fare assoluto affidamento.
Un portavoce della Matsushita ha infatti affermato: "Abbiamo imparato molto osservando cos'è accaduto agli accordi della 300 e guardando le altre compagnie continuare a fare progetti. Siamo determinati a non ripetere gli errori del passato". Per l'M2 sono attualmente in fase di lavorazione ben 10 titoli: se siete dei programmatori inaffidabili, girate alla larga dalla Matsushita...
SS

STORM - UNA TEMPESTA DI...



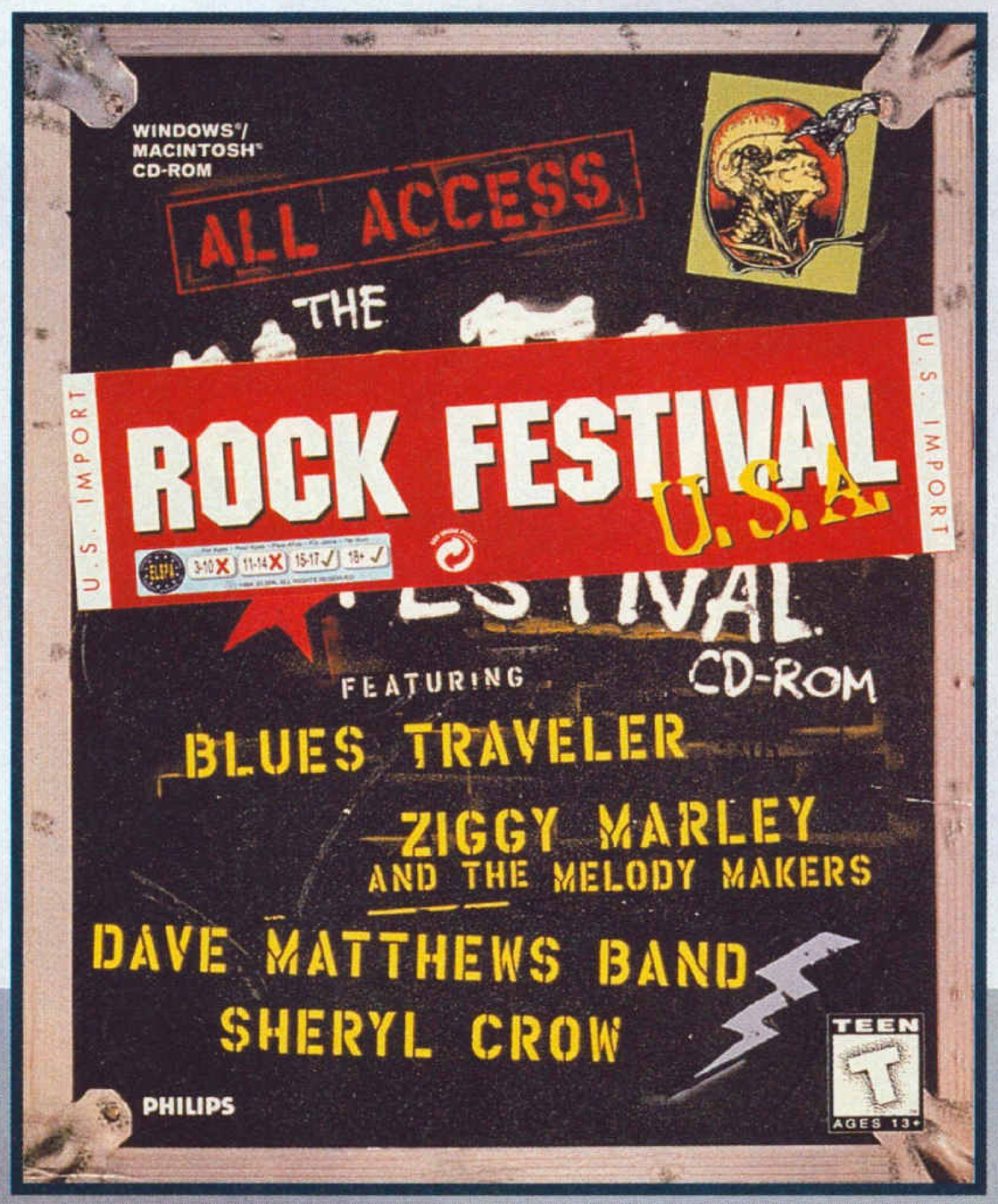
Quando i peggiori incubi dei videogiocatori si trasformano in realtà, nemmeno l'Electronic Arts può nulla. Guardate, io ci ho messo tutta la mia buona volontà, ma nonostante tutto non sono lontanamente riuscito a trovare un punto a favore di questa sottospecie di gioco, veramente quanto di peggio si sia mai visto all'universo.
In tre CD, questo assembramento di folli (in realtà si tratta di alcuni sviluppatori esterni, che non si sa bene come, sono riusciti a convincere l'EA della bontà del loro prodotto) ha concentrato l'antitesi perfetta dello shoot'em-up, distruggendo un'intera generazione di videogiochi con i quali siamo cresciuti! Se dovessimo giudicare Storm solo per l'impatto grafico forse ci scapperebbe pure un voto accettabile, ma la verità è che nessuno potrebbe giocarci per più di cinque minuti.
Bisognerebbe veramente essere lobotomizzati per divertirsi a girovagare in una specie di labirinto subacqueo, a bordo di un bidone lento quanto ridicolo (cos'è? Il mezzo definitivo del coniglio pasquale?), che non appena viene sfiorato da un sasso salta per aria.... le sequenza in finto full-motion almeno si salvano, ma nessuno al mondo si sognerebbe di andare oltre il primo livello per vedere cosa c'è dopo.
Resta comunque il mistero di fondo: cosa ci avranno messo in oltre un giga e mezzo di dati? Speriamo almeno in una raccolta completa d'immagini di Anne Marie Goddard in formato PhotoCD...

TMB

IN TOURNE' CON LA PHILIPS...

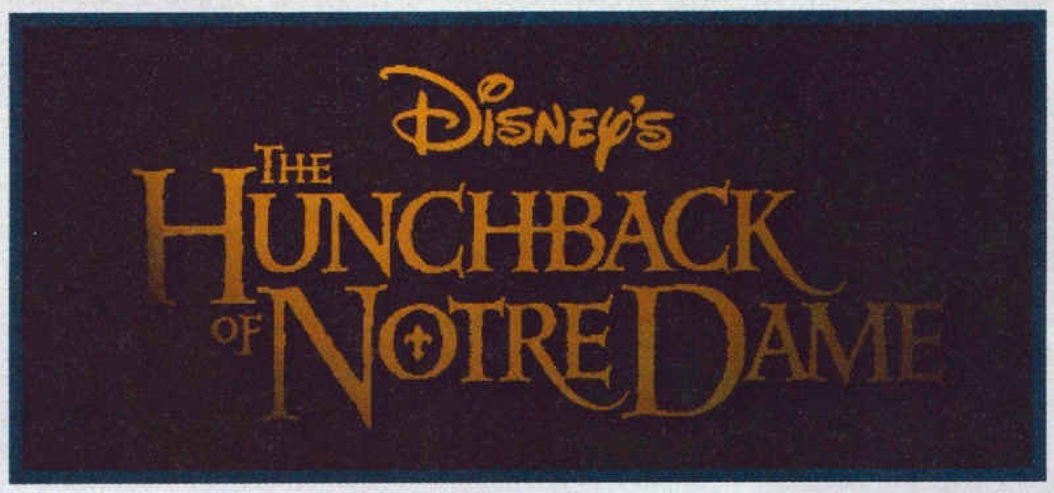
Vi interesserebbe possedere un CD-ROM che vi racconti attraverso filmati, musica e curiosità l'evento rock di maggior successo negli USA? Beh, allora è forse il caso che diate un'occhiata a "Rock Festival USA - Horde Tour": dovete sapere infatti che HORDE è l'acronimo di Horizons Of Rock Developing Everywhere, un tour itinerante delle più note band del rock che si svolge ogni estate negli USA. Non è solo un evento musicale, ma anche un incontro culturale che di volta in volta si lega a temi di forte interesse sociale come, ad esempio, l'ecologia. Nel 1995 Horde Festival è stato l'evento rock di maggior successo negli USA, e il CD-ROM della Philips ripercorre con gli artisti del tour questa straordinaria manifestazione. Il disco contiene più di mezz'ora di performance inedite dei BluesTraveler, Sheryl Crow, Dave Matthews Band e Ziggy Marley and the Melody Makers, artisti che nel solo 1995 hanno venduto complessivamente 10 milioni di dischi. In Rock festival - HORDE Tour sarà possibile poi trovare anche video-clip, biografie, interviste esclusive coi più importanti gruppi rock che hanno partecipato all'evento; tutte le tracce presenti sul CD potranno essere tranquillamente ascoltate su un normale lettore audio e, curiosità, all'interno della confezione troverete anche un libro di ricette di cucina scritte personalmente dai componenti delle band.
Se tutto ciò stimola il vostro interesse, sappiate che Rock Festival - HORDE Tour, inclusivo di un set di due CD-ROM, sarà disponibile in versione PC e Macintosh al prezzo di L. 79.900.

Stefano Silvestri



VOCI DI CORRIDOIO

DISNEY E IL COMPUTER



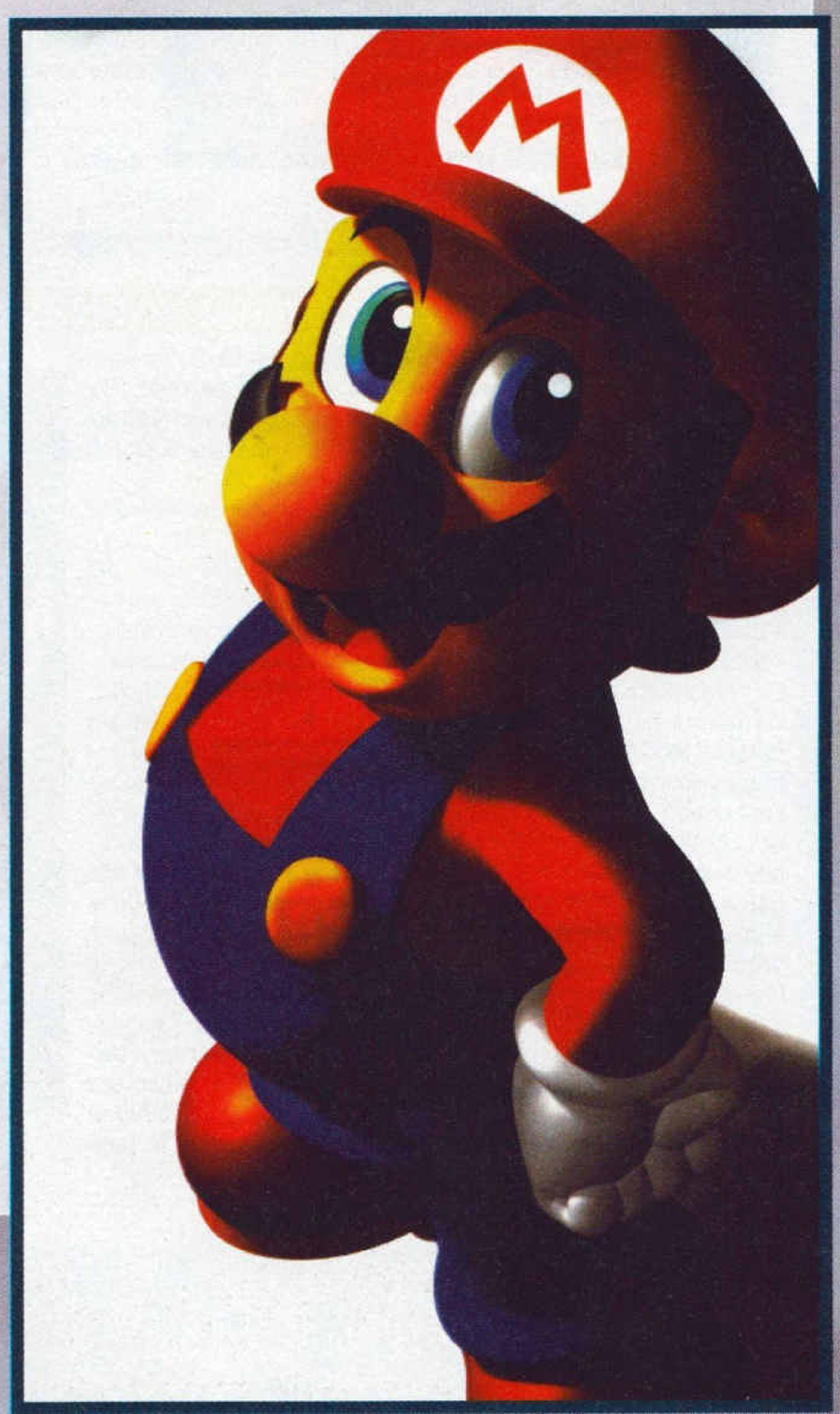
Disney, dopo il successo di Toy Story, il primo lungometraggio costruito interamente con il computer, continua a intraprendere iniziative che hanno come protagonista il mezzo informatico per eccellenza. L'ultima notizia che abbiamo riguarda la produzione di un CD-ROM per bambini dai nove anni in su: il titolo è "Bill Nye the Science Guy: Stop the Rock", e si tratta di un'avventura che ha come protagonista un personaggio noto al pubblico americano. Con questo programma i bambini impareranno molto su geologia, paleontologia, oceanografia e altro ancora. Il gioco sarà sviluppato dalla Pacific Interactive. Se siete poi amanti del mondo Disney e avete la possibilità di farvi una navigata in Internet, non potete perdervi il loro sito http://www.disney.com, in cui potrete trovare una quantità enorme di informazioni su tutti gli ultimi progetti dell'azienda americana tra i quali spicca l'ultimissimo lungometraggio ispirato al romanzo di Victor Hugo intitolato "The Hunchback of Notre Dame", ovvero "Il gobbo di Notre Dame". Il sito è ben architettato e offre numerose immagini e informazioni riguardanti il film e i loro sviluppatori. Anche Disney, come tutte le grandi aziende, non poteva non stupirci con un grande sito Web.

ME

NINTENDO 64: L'ATMOSFERA INIZIA A SCALDARSI...

Finalmente l'N64 ha fatto la sua prima apparizione al di fuori del Giappone, e l'ha fatto in pompa magna. Lo stand della Grande N dell'E3 era qualcosa di immenso, con decine e decine di console a 64 bit sulle quali girava Mario 64. I risultati sono stati a dir poco spettacolari e posso dire sinceramente di aver visto il miglior platform game della mia vita. La data di presentazione negli USA della nuova console (che verrà venduta con un pad e senza alcun gioco in bundle) è stata confermata per il 30 settembre e il prezzo di aggirerà attorno ai US$ 250, mentre le cartucce costeranno dai 49,5 ai 79,5 dollari. Inizialmente i giochi disponibili saranno 6, ma il loro numero aumenterà a 20-25 entro la fine dell'anno. La stessa Nintendo ha comunque ammesso che la data di lancio potrà differire in alcune zone a seconda della disponibilità. "Alcune confezioni verranno movimentate il 30 di settembre, ma probabilmente il consumatore che voglia prelevarle dallo scaffale dovrà attendere ottobre", ha infatti confermato una fonte interna alla società stessa. La campagna pubblicitaria sarà decisamente imponente, con un budget stanziato di 50 milioni di dollari, dei quali 20 verranno spesi solo per gli spot televisivi. Entro Natale si prevede una vendita corrispondente a 500.000 unità, cifra che dovrebbe raddoppiare entro il 31 marzo del 1997, data della chiusura dell'anno finanziario della Nintendo. L'uscita dell'N64 è un evento talmente atteso negli USA che addirittura Time Magazine e USA Today hanno dedicato ampi spazi alla nascitura console prima ancora che questa venisse presentata all'E3. Stando sempre alle proiezioni di mercato, la Nintendo si aspetta di conquistare il 42% del mercato lasciando a Sega e Sony quote rispettivamente del 31% (cifra questa inclusiva di tutte le console) e 24%.

Stefano Silvestri



TGM NEWS

SONY, SEGA E NINTENDO: GUERRA DEI PREZZI E BOTTA E RISPOSTA INFUOCATI...

Nessuno di loro vuole ammetterlo, anzi, sostengono tutti il contrario, ma l'evidenza è un'altra: Sony e Sega hanno iniziato una vera e propria guerra dei prezzi che, se risulterà molto vantaggiosa per i futuri proprietari di un PlayStation o di un Saturn, forse, sarà meno gradita a chi queste macchine le ha già acquistate. Dopo infatti che Sega e Nintendo avevano in questi giorni annunciato che il prezzo delle loro console sarebbe sceso a US$ 250 (circa 400.000 lire), Jim Whims, vicepresidente esecutivo della Sony, ha annunciato durante una conferenza stampa che dalle prossime settimane chi vorrà acquistare un PSX dovrà sborsare solamente US$ 199 (cioè circa 320.000 lire). Se si pensa che prima il prezzo era di 299$, si capisce come la riduzione del prezzo sia stata alquanto drastica. In una recente intervista mr. Whims ha recentemente affermato: "Pensiamo che la loro decisione (quella della Sega e della Nintendo di abbassare i prezzi... NdSS) sia una buona cosa sia per l'industria che per i consumatori... Alla Sony però, la nostra filosofia sui cambi dei prezzi è molto semplice. Vai alla grande o stattene a casa (la famosa frase "Go big or go home... NdSS)". Terminato l'applauso dei giornalisti, l'amministratore delegato americano della Nintendo Howard Lincoln non ha trovato nulla di meglio che affermare: "Spero che questa sia la scelta giusta per i vostri azionisti". Dal canto suo, il presidente della Sega of America Tom Kalinske, pur scosso dalla notizia, non ha rilasciato alcuna notizia. Come mai? Ve lo spiego subito: il giorno dopo la stessa Sega ha dichiarato che anche il prezzo di un Saturn scenderà a 199 dollari, mentre il prezzo del futuro Saturn inclusivo di modem e software per le connessioni a Internet si attesterà attorno ai 400 dollari (circa 640.000 lire). "Questa decisione è sempre stata parte del nostro piano strategico: non vogliamo che il prezzo diventi una determinante per la scelta di un acquirente tra un sistema o l'altro. Quello che conta dev'essere la qualità dei giochi". Buon per loro, perché dal canto suo la Nintendo ha deciso di restare al di sopra delle parti mantenendo invariato il prezzo del proprio N64 a 249 dollari: "Preferiamo restare al di fuori del gruppo dei 32 bit", ha affermato Perrin Kaplan, Corporate Communication Manager della Grande N. "Due di loro (il riferimento è ovvio) sono nel vivo di una guerra dei prezzi. Hanno dovuto abbassarli, ma quello che mi domando è perché qualcuno dovrebbe acquistare i loro prodotti quando allo stesso prezzo può avere un sistema a 64 bit".
A questa domanda ha risposto direttamente Kevin Horn della Sony: "Un consumatore può andare in un negozio e comprare a 199 dollari un sistema con 125 titoli o comprare a 249 dollari un sistema che di titoli ne ha sì e no mezza dozzina".
Come vedete, quindi, la situazione è bella calda. Chi ci guadagnerà da tutto questo? Forse, una volta tanto, noi consumatori, visto che in futuro dovremo spendere molto meno per comprare una console...
SS

IDSA COL COLTELLO TRA I DENTI...

Non è certo una novità: in varie occasioni vi ho parlato dei danni che la pirateria arreca all'industria dei videogame, ma questa volta credo sia il caso di focalizzare le nostre attenzioni sulla IDSA (Interactive Digital Software Association), che, per la prima volta nella storia, ha compiuto un'analisi globale sulla pirateria. I dati sono, indovinate un po', alquanto allarmanti: ogni anno i danni alla sola industria americana equivalgono a 2,5 miliardi di dollari (4000 miliardi di lire), tutto ciò senza includere la pirateria via Internet o via BBS, i cui effetti non sono stimabili, o i danni futuri che deriveranno dai costi sempre più bassi dei masterizzatori (già oggi se ne trovano alcuni a soli 2.000.000 di lire e i prezzi sono destinati a scendere ulteriormente). Negli anni passati alcune compagnie quali Nintendo of America e Microsoft, hanno condotto una sorta di guerra solitaria contro questo fenomeno, coi risultati che potete facilmente immaginare. I loro sforzi stanno però ultimamente ottenendo degli effetti più considerevoli, se si pensa alle operazioni finora condotte dalla IDSA. Innanzitutto si è unita con le industrie cinematografiche e musicali per ottenere dal governo americano delle azioni di ritorsione contro le nazione famose al mondo per la pirateria (e forse la news relativa allo scontro USA-Cina di cui sopra trova in parte una sua spiegazione). In un secondo momento ha partecipato a dei raid contro dei pirati in Cina, Argentina, Singapore e Hong Kong che hanno condotto al sequestro di migliaia di copie pirata e alla denuncia di tutti i responsabili; ha incontrato alti esponenti del governo cinese per far sì che le industrie illegali che fabbricano CD e cartridge pirata chiudano i battenti entro breve, nel rispetto degli accordi stipulati nel 1994 col governo americano; infine, ha avviato delle campagne informative contro la pirateria in nazioni affossate dalla stessa e che, al contrario, potrebbero essere degli interessanti mercati per le software house: è il caso di Cina, Taiwan, Messico e Argentina. Come vedete, quindi, la guerra alla pirateria sta giungendo

TGM NEWS

a una svolta: quali siano i risultati è ancora presto per dirlo ma è certo che lo scenario cui ci siamo abituati in questi anni è destinato a cambiare...
SS

IDSA: NUOVE STATISTICHE

La società della quale vi ho parlato qualche news fa non si occupa solo della lotta contro la pirateria, ma conduce anche degli interessantissimi studi statistici sul mondo dell'entertainment. Ecco i dati più salienti relativi al mercato americano:
-L'industria dell'intrattenimento multimediale produrrà nel 1996 un fatturato annuale di 7,7 miliardi di dollari (12.320 miliardi di lire).
-L'industria dell'entertainment\edutainment impiega qualcosa come 90.000 persone, molte delle quali sono dei professionisti di alto livello. Indirettamente crea poi altre decine di migliaia di posti di lavoro.
-Il tasso di occupazione di questo ramo cresce annualmente del 26%, dato molto interessante se confrontato col -2% delle 500 migliori industrie americane censite dalla rivista Fortune.
-Negli ultimi due anni, le industrie sopravvissute hanno visto aumentare le loro esportazioni del 28%.
-Gli investimenti medi annuali di un'impresa tipo, tra impianti ed equipaggiamenti, si aggira attorno agli US$ 8,9 milioni (14,2 miliardi) Inutile quindi osservare come il settore del software interattivo si candidi a pieno titolo tra i campi trainanti dell'economia terziaria.
SS

SPECTRUM HOLOBYTE E MICROPROSE

La Spectrum Holobyte sta adottando una nuova strategia di marketing che vedrà lo spostamento tutti i propri nuovi titoli sotto l'etichetta Microprose. Secondo uno studio, i consumatori si riconoscerebbero più in questo nome, che aiuterebbe quindi a meglio identificare i prodotti dell'azienda. La notizia è però ancora ufficiosa: fans della Spectrum, non disperate.
ME

MICROSOFT NEL BUSINESS INTERNET

Nel campo dei videogame, come tutti sappiamo, l'azienda di Bill Gates non ha mai sfondato completamente, pur comparendo sporadicamente con giochi di grande spessore (uno tra tutti, Microsoft Flight Simulator). Al contrario però di quello che potreste aspettarvi, oggetto della mia attenzione non saranno i nuovi undici titoli in preparazione per Windows 95, bensì la decisione della casa di Seattle di vendere i propri prodotti direttamente dalla rete. L'esperimento è già stato condotto con successo tramite tre supermercati virtuali: Internet Shopping Center, Software.Net e Online Interactive. Ora tutto è pronto per lanciare Office e co. attraverso il Web. Il progetto prevede un periodo di prova di sei mesi. La rivoluzione continua...
ME

INTEL SEMPRE PIU' VELOCE E MULTIMEDIALE

Lo sanno tutti: quando si acquista un PC si sa di aver comprato un qualcosa che nel giro di sei mesi sa già di vecchio. Chi conosce questo fatto meglio di tutti è la Intel, che ultimamente sta puntando i propri sforzi verso la costruzione di un nuovo processore che surclasserà i propri fratelli nati negli ultimi dodici mesi. Intel è un'azienda che ha visto aumentare i propri investimenti di sei volte nell'arco di cinque anni (422 milioni di dollari nel 1989, 2441 milioni nel 1994). Dodici mesi fa spingeva il processore Pentium 75 per la fascia home di costo più basso e il Pentium 90-100 per la quella standard; quest'anno si spinge il Pentium 120 per la fascia home e il 133-150 per quella standard. Per la fascia più alta dedicata al multimediale, Intel punta al Pentium 166 e al nuovissimo P55C, un nuovo Pentium dotato di estensione Mmx, una soluzione che si basa su una sorta di motore interno al chip di silicio in grado di interpretare apposite routine che trasformano il Pentium in un vero e proprio elaboratore di segnale ad alta velocità. Con l'appoggio di Microsoft, che ha sviluppato il software Active X per Windows Nt e 95, l'estensione Mmx trasforma il processore in una ideale piattaforma per lo sviluppo di applicazioni multimediali. Diventa così sempre più vicina la possibilità di usufruire in modo comodo ed efficace di servizi telematici e multimediali quali ad esempio la videoconferenza o la condivisione dei dati a distanza. Il binomio Intel-Microsoft non è però il solo nella scalata al successo multimediale: altre aziende meno famose stanno lavorando a nuovi prodotti in grado di portare i servizi multimediali a livelli competitivi. Cito ad esempio la Amquest, azienda americana che presenterà un modem da 250 dollari in grado di consentire video conferenze a 10-50 frame al secondo.
ME

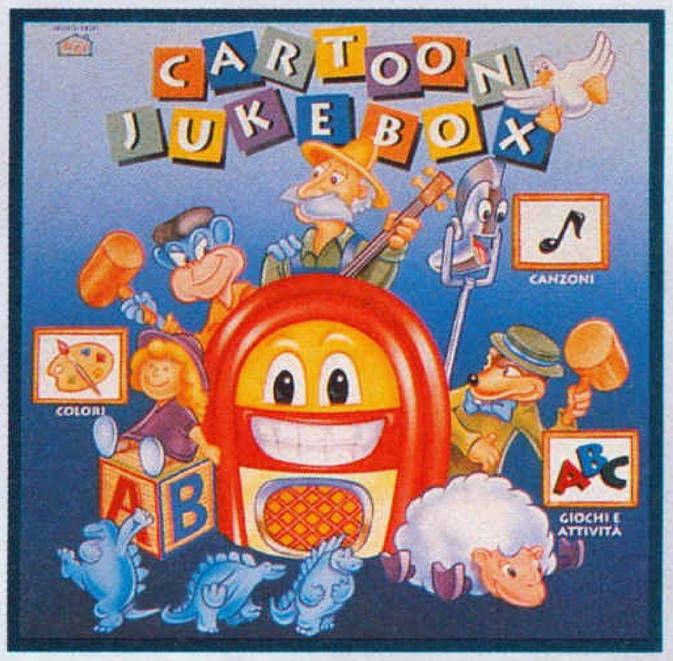
COMUNICAZIONE A 10 MEGABIT AL SECONDO

Sarebbe il caso di iniziare a parlare dell'Internet della seconda generazione, se è vero che è in cantiere un progetto che dovrebbe

FATE LA MARMELLATA, NON FATE LA GUERRA.

La Philips Media ha appena stabilito un mistico accordo con i Cranberry Source, un nuovo gruppo di sviluppatori seriamente intenzionato a produrre uno dei migliori giochi di tutti i tempi. Q.A.D., la cui sigla corrisponde a Quintessential Art of Destruction (il che è tutto dire). A prima vista, si direbbe una specie di shoot'em-up con la grafica di Magic Carpet, ma vi assicuro che si tratta di qualcosa di completamente diverso.
Queste potrebbero sembrare le solite parole destinate a perdersi nel limbo editoriale, ma in realtà fareste bene a non sottovalutare questo prodotto: dietro a QAD infatti si nasconde una delle menti più geniali nella storia dei videogiochi, Jon Ritman. Costui è il responsabile di alcuni dei giochi memorabili dell'era C= 64 e Spectrum, fra i quali non si può proprio fare a meno di citare Head over Heels e la serie Matchday. Negli ultimi anni Jon ha contribuito al progetto GLAM, utilizzato dalla RARE nel suo fantastico Donkey Kong Country, sicuramente il gioco con l'impatto grafico più impressionante mai realizzato su SuperNES.
E' evidente che i Cranberry vogliono realizzare qualcosa di assolutamente strepitoso, per non dire memorabile: non vi sarà, tanto per dire, una trama fissa o delle ambientazioni standard, ma ogni volta sarà il computer a generare un nuovo mondo, sempre e comunque coerente e soprattutto con una storia realistica e ben definita.
So che il concetto è un po' astratto, ma è davvero difficile riuscire a categorizzare un prodotto del genere, innovativo e allo stesso tempo classico. L'unica cosa certa è l'engine grafico, una vera e propria evoluzione del Voxel in grado di rappresentare montagne e avvallamenti in modo molto più dettagliato e realistico di quanto non possano i normali poligoni texturizzati. Inoltre grazie a questo sistema sarà possibile giocarci tranquillamente anche su PC non particolarmente veloci (tipo 486DX/2) senza problemi.
Lo so, non vedete l'ora di giocarci, ma come al solito dovrete avere un po' di pazienza e attendere l'arrivo dell'autunno, che questa volta -oltre alle foglie secche porterà la "quint'essenza della distruzione".

UN JUKE BOX DI CARTONI ANIMATI? CON PHILIPS QUESTO ED ALTRO...



Cartoon Jukebox è un divertente programma per bambini di cartoni animati e musica creato dalla SideWalk Studio, una divisione della Philips Media. Tradotto in numerose lingue e premiato negli Stati Uniti con il Gold CINDY Award e il National Parenting Center Seal of Approval (riconoscimenti che noi di TGM non abbiamo mai sentito ma che, stando alla press-release della Philips, paiono avere la loro importanza), Cartoon Jukebox offrirà ai bambini ore e ore di divertimento interattivo con dieci classiche canzoni per l'infanzia e personaggi animati appositamente realizzati per questo titolo. Per chi non l'avesse ancora capito, siamo di fronte a una sorta di libro musicale interattivo che invita i bambini a sviluppare la propria creatività fin dalla più tenera età. Con l'educativo della Philips i vostri pargoli potranno infatti colorare più di 50 disegni e poi rivedere i cartoni animati con i colori scelti, imparare l'alfabeto, riconoscere i vari strumenti musicali o sentire le stesse canzoni in lingue diverse. Interamente in italiano, Cartoon Jukebox presenta un'interfaccia semplice e d'immediata comprensione, che non richiede l'uso della tastiera ma solo del mouse. Il titolo sarà disponibile in versione PC CD-ROM e Macintosh a L. 79.900 e CD-I a L. 49.900.

Stefano Silvestri

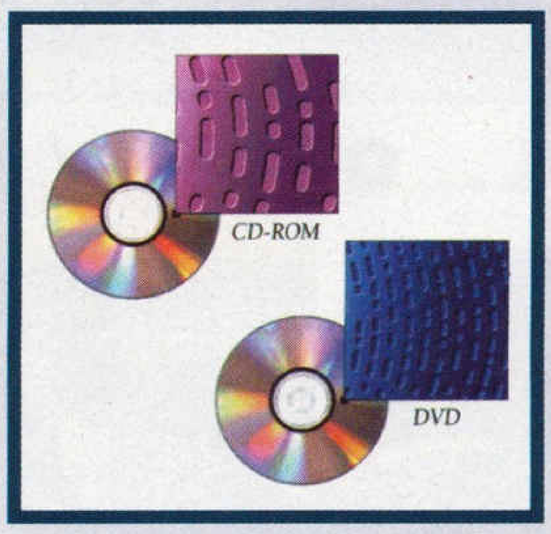
SEGA: NUOVA AGENZIA, NUOVO STILE

Come sappiamo ormai un po' tutti, la Sega sta battendo ogni strada pur di riuscire a recuperare le posizioni perdute. Tra le nuove strategie che il colosso giapponese sta attuando, rientra il cambio dell'agenzia pubblicitaria e gli accordi siglati di recente per due nuove sponsorizzazioni.
Quanto a queste ultime, la casa di Sonic, per promuovere le vendite di Manx-TT, ha dapprima creato un Team Sega Suzuki che gareggerà con due fiammanti GSXR-750T nel rischiosissimo campionato che si tiene annualmente sull'isola di Mann e, in un secondo tempo, ha deciso di sponsorizzare due piloti del Campionato Britannico di Superbike.
La vera novità è però un altra: la nuova campagna pubblicitaria ideata dalla londinese Fowler (che ha sostituito la più famosa McCann-Erickson) vedrà una scollata ragazza affermare "non mi interessa se il mio ragazzo gioca con sé stesso... dopo", con gli ovvi riferimenti che tutti potete immaginare... Al di là delle legittime perplessità che sorgono spontanee non appena si considera il messaggio implicito dello slogan e il nome della società che l'ha commissionata, quel che è interessante è l'idea che sta alla base di questa campagna promozionale, e cioè che i videogame non sono l'inizio e la fine della vita di un teen-ager, ma semplicemente una delle tante parti nelle quali si articola la propria giornata. "Vogliamo dimostrare", affermano alla Fowlers, "che i proprietari del Saturn hanno la ragazza e vanno al pub e in discoteca come tutti gli altri". E' bello vedere che all'alba del 2000 si devono ancora spendere dei miliardi per convincere le persone di queste ovvietà...

Stefano Silvestri

VOCI DI CORRIDOIO

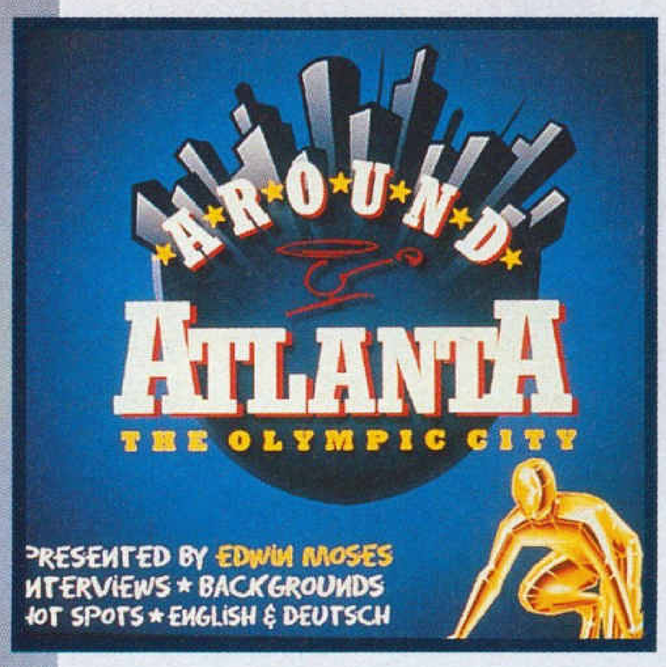
DVD: SE CI SEI BATTI UN COLPO...



Mentre tutti stanno attendendo l'arrivo del nuovo standard digitale, il Digital Video Disc (DVD), ben pochi hanno una seppur vaga idea circa lo stato d'avanzamento di questa tecnologia. Uguale per forma e dimensione a un normale CD, il DVD permetterà una capacità d'immagazzinamento dei dati che lo renderà 12 volte superiore, in termini di capienza, a un normale CD-ROM. Il segreto? Molto semplicemente, per fare un esempio, è come se riuscisse a far stare molti più vestiti nello stesso cassetto. Siccome grazie a queste caratteristiche un DVD può tranquillamente contenere fino a 2 film completi con tanto di dolby-surround e doppio-parlato in almeno 3 lingue, si presume che con l'arrivo a settembre dei primi lettori della Sony e della Toshiba inizierà il lento e inesorabile declino dei laser-disc da 12 pollici. Il costo? Veramente basso: i primi DVD-player costeranno 500 dollari (e sappiamo tutti che poi i prezzi calano) mentre la Warner Home Video ha già dichiarato che venderà i propri film tra i 19 e i 24 dollari (cioè tra le 30.000 e le 38.000 lire), in linea quindi coi prezzi delle attuali videocassette. Come tutte le nuove periferiche per PC, anche il DVD richiederà però dell'hardware più potente: nel caso specifico, si parla di una scheda MPEG-2, che non è proprio il massimo dell'economia. Comunque sia, le applicazioni nel campo dei videogame saranno eccezionali: un DVD arriverà a contenere l'equivalente di 25 CD-ROM e garantirà su un CD a doppia velocità un transfer rate e un tempo di accesso due volte superiore a quello di un lettore 4x.

Stefano Silvestri

AROUND ATLANTA WITH PHILIPS...



Atlanta è da sempre una delle mete turistiche preferite degli USA: basti sapere che al suo aeroporto atterrano ogni anno 48 milioni di persone. Ora più che mai, in occasione delle Olimpiadi, gli occhi di tutti il mondo saranno puntati su questa città, oggetto dell'ultima produzione della Philips che ci presenterà la metropoli in quattro livelli: l'elicottero, gli "hot-spot", il database e la guida.
Nel primo si potrà volare virtualmente sui cieli d'Atlanta accedendo a più di 50 filmati sui luoghi e sulle personalità più importanti; nel secondo, una mappa digitale della città offrirà all'utente informazioni e immagini dei luoghi più interessanti che meritano una visita (ristoranti, night club, negozi, hotel, etc.); nel terzo, ci troveremo di fronte a un database che contiene più di 1000 indirizzi e numeri di telefono utili a chi voglia organizzarsi un viaggio per andare a vedere le Olimpiadi e nel quarto, infine, sarà disponibile una guida completa alle Olimpiadi 1996 con le date e i luoghi di tutte le competizioni, aggiornabile tra l'altro automaticamente via Internet. Insomma, probabilmente lo stesso Touring Club non sarebbe riuscito a far di meglio. Se tutto ciò è di vostro interesse, sappiate che Around Atlanta richiederà almeno un 486 DX 33 con 8 MB di RAM e che sarà disponibile in formato PC CD-ROM a un prezzo di L. 79.000.

Stefano Silvestri

TNN Outdoors - Bass Tournament'96

Sapete che il salmone più gigante è in Canada? No? Vuol dire che non avete mai seguito attivamente quella pietra miliare che risponde al nome di Sampei, l'unico cartone animato nel quale i pesci riuscivano a spostare stagni interi con i propri movimenti...
Comunque sia, sulla scia (è veramente il caso di dirlo) di Big Game Fishing della vecchia Simulmondo, quelli della EA hanno deciso di uscire con qualcosa di veramente impensato per il mercato europeo (in giappone ne escono 5 al giorno di giochi come questo): il simulatore definitivo di pesca!
Decidendo di patrecipare a veri e propri tornei o a allenamenti in diversi laghi/staghi o pozzanghere americane, quello che dovrete fare sarà... indovinate un po'? Pescare più Pesci Persici possibile in un determinato lasso di tempo.
Naturalmente, non trovandoci di fronte a un clone di Doom, non potremo avere il solito guazzabuglio di armi per elim... ehm, pescare i maledetti pesciazzi, al loro posto una ampia gamma di canne da pesca, di mulinelli, di lenze di ami o barche, potranno essere acquistate con gli introiti derivati dalle nostre gare, nel tentativo di diventare i migliori pescatori sulla facci adella terra.
Sfruttando uno speciale radar per pesci (una versione riveduta di quello di Aliens), la vostra abilità starà nel riuscire a mantenere l'esca alla giusta profondità per essere alla portata della preda, e, nel caso che qualcosa abbocchi, nel riuscire a portarla a riva senza che la lenza si rompa.
Se quindi siete dei fanatici pescatori costretti a casa dalle ire della vostra dolce metà o se vi chiamate Max (che ha voluto ad ogni costo provarlo), beh allora potrebbe essere il prodotto che fa per voi! In bocca al luccio!

FBS

TGM NEWS

cominciare a partire dal 1997, che vedrebbe una rete caratterizzata da speciali modem collegati alla TV via cavo. I "cable modems" consentirebbero una trasmissione dei dati a una velocità massima di 10 megabit al secondo contro i 128 kilobit delle odierne velocissime linee ISDN. Anche la larghezza di banda utilizzabile sarà maggiore, circa il doppio delle linee usate oggi (ISDN comprese). L'anno prossimo partirà un primo servizio su vasta scala, organizzato dalle reti TV della Time Warner, Tci e Viacom. Al progetto "Cable Modems" sta oggi lavorando la società americana Cablelabs.

CD E VIDEOGAME PER GIOVANI DONNE

Il futuro dei computer è donna? E' presto per dirlo, ma pare che le signorine siano sempre più presenti nel mondo dei videogame e che preferiscano l'intelligenza alla tanto amata (da noi maschietti) violenza gratuita. Così la pensa Laura Groppe, fondatrice della Girl Games, una società che produrrà il primo CD-ROM dedicato al pubblico femminile. Secondo una recente indagine di mercato, le donne si annoiano davanti alla violenza maschilista degli odierni prodotti dell'industria del videogame e preferirebbero invece dei software studiati per le loro esigenze. Uno di questi sarà "Let's Talk About Me", CD-ROM che conterrà una serie di giochi dedicati a tutte le "lei" di questo mondo, una sorta di diario su cui scrivere i propri sentimenti ma capace anche di fornire utili informazioni su moda, salute, sport e altri argomenti al femminile. Intanto anche altre aziende di intrattenimento stanno pensando al gentil sesso: la Mattel ad esempio sta preparando un videogame che avrà come protagonista la famosa Barbie, per la gioia di tutte le bambine e di qualche maschietto (no, non mi riferisco a quel tipo di maschietto: pensavo a chi come me da piccolo giocava al medico delle Barbie!) .
ME

SE IL TUO PC NON VALE NIENTE...

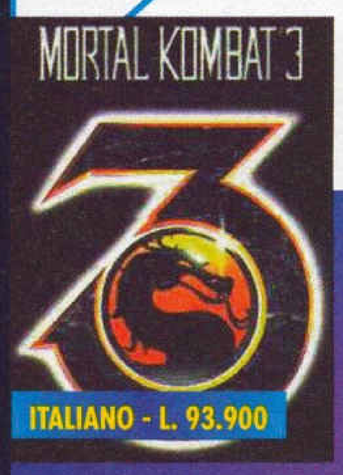
Il problema dell'upgrade è enorme. Tutti i possessori di PC lo sanno bene. Quando si compra un computer si sa che presto si dovrà affrontare una nuova spesa alla quale ne seguiranno altre a catena. E i pezzi vecchi? Sì, un amico meno esigente di voi a cui venderli lo si trova, ma quelli più vecchi? Oggi a Milano esiste qualcuno che è interessato ai vostri "rottami" dell'anno scorso. In Via Taormina 17 è stato aperto un negozio che ritira l'usato e lo rivende a coloro che sono interessati ad acquistarlo per esigenze particolari. Molte volte accade che neofiti o persone che non hanno bisogno di particolari prestazioni desiderino acquistare un computer di fascia bassa. "PC Gratis", questo il nome del negozio, ha le soluzioni per chi vuole vendere e per chi vuole comprare. Da PC Gratis si possono fare degli affari. Esistono infatti delle soluzioni davvero accattivanti: per esempio, si può acquistare un prodotto e ottenere uno sconto del 10% portando un cliente che ne acquisti uno di pari valore. Altra chicca di PC Gratis sono le riparazioni: se ne eseguono di tutti i tipi e si possono anche recuperare dati da hard disk guasti. Che la redazione di TGM sia già in festa? Per informazioni:02 6883782.
ME

PARLI INTERNET?
www.dbline.it

Db-Line

TEL. 0332/768000

OPERAZIONE EUROPEI
IL GIORNO DOPO OGNI PARTITA DELL'ITALIA, SE AVRA' VINTO, TELEFONA IN DB-LINE, AVRAI DIRITTO A UNO SCONTO DEL 10% SU TUTTI I CD
(PROMOZIONE NON CUMULABILE CON ALTRE IN CORSO)



ITALIANO - L. 93.900

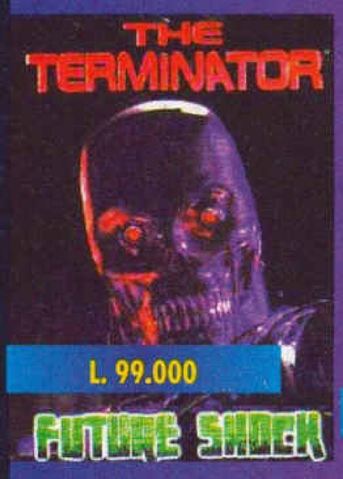
ITALIANO - L. 84.000

ITALIANO - L. 89.900

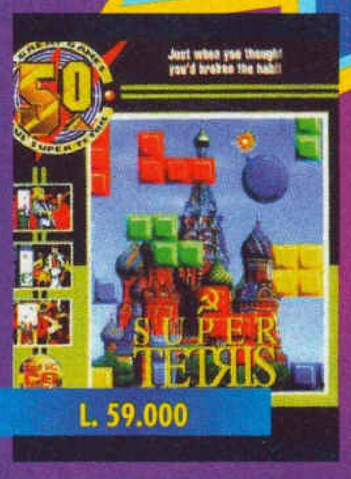
ITALIANO - L. 94.900

L. 99.000

BEST-SELLERS
I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI



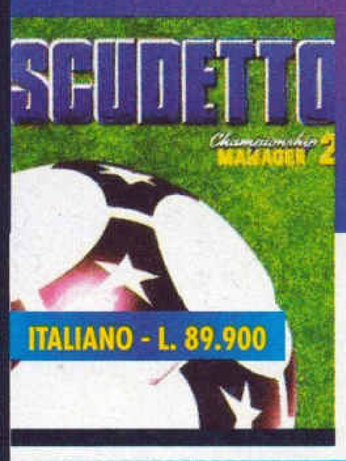
L. 99.000



L. 59.000

L. 109.000

L. 39.000



ITALIANO - L. 89.900

L. 169.000
COMPLETO DI SCENARI ITALIANI

ITALIANO - L. 89.900

L. 39.000

ACTION PACK CX 2600	L. 29.000
ACTUA SOCCER (ITALIANO)	L. 84.900
BAD MOJO (ITALIANO)	L. 89.000
CIVILIZATION 2	L. 109.000
CRAZY CARS (+ 5 GIOCHI)	L. 39.000
DELUXE STRIP POKER 2 (+ 5 GIOCHI)	L. 39.000
DESTRUCTION DERBY	L. 99.000
DOOM 2 (ITALIANO)	L. 49.900
DUKENUMEN 3D	L. 94.000
F 14 TOMCAT (+ 5 GIOCHI)	L. 39.000
FATAL RACING (ITALIANO)	L. 89.900
FIFA SOCCER 96 (ITALIANO)	L. 99.900
FLIGHT SIMULATOR 5 (+ SCENARI ITALIANI)	L. 169.000
FLIGHT UNLIMITED	L. 89.000
FORMULA 1 GRAN PRIX (ITALIANO)	L. 89.900
GRAND PRIX MASTER (+ 5 GIOCHI)	L. 39.000
INT. ATHLETICS (+ 5 GIOCHI)	L. 39.000
JUNGLE STRIKE	L. 59.000
M1 TANK PLATOON (+ 50 GAMES)	L. 59.000
MORTAL KOMBAT 3 (ITALIANO)	L. 94.000
NBA LIVE 96	L. 109.000
NBA TOURNAMENT EDITION (ITALIANO)	L. 89.900
NEED FOR SPEED (ITALIANO)	L. 99.000
NIGEL MANSELL F 1	L. 39.000
RAY MAN (ITALIANO)	L. 84.000
SCREAMER (ITALIANO)	L. 79.000
SCUDETTO (ITALIANO)	L. 89.900
SPYCRAFT	L. 89.000
SUPER TETRIS (+ 50 GAMES)	L. 59.000
TERMINATOR FUTURE SCHOCK	L. 99.000
TERRANOVA	L. 99.000
THUNDERHAWK 2 (ITALIANO)	L. 89.900
TOY STORY	L. 99.000
WARCRAFT 2 (ITALIANO)	L. 89.900

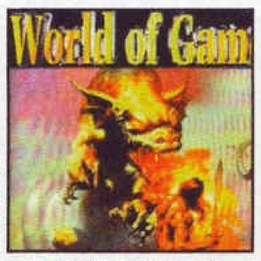
PREZZI IVA INCLUSA.
TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

OPERAZIONE EUROPEI

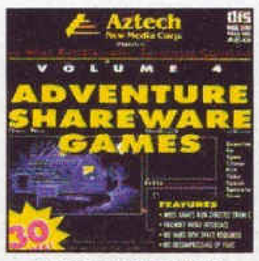
IL GIORNO DOPO OGNI PARTITA DELL'ITALIA, SE AVRA' VINTO, TELEFONA IN DB-LINE, AVRAI DIRITTO A UNO SCONTO DEL **10%** SU TUTTI I CD.
(PROMOZIONE NON CUMULABILE CON ALTRE IN CORSO).

REGALISSIMI

Db-Line SI RISERVA IL DIRITTO DI SCEGLIERE I CD-ROM IN OMAGGIO QUALORA QUELLI PRESCELTI NON FOSSERO DISPONIBILI.

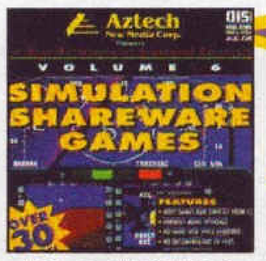


WORLD OF GAMES



WORLD OF GAMES

VOL. 5 - CASINO - CARD MAZE - GAME



VOL. 6- SIMULATION SHAREWARE GAMES

VOL. 7- CHILDREN'S SHAREWARE GAMES

MEGASHARE 2

MEGASHARE 3

SUPERGAMES 4

MASTER PROGRAMMING

CLIPART - VOL. 3 ANIMALS

COMMUNICATIONS

WINDOWS FEVER VOL. 2

WINDOWS GAMES

ULTIMATE GAMES

MEDIASHARE 9

MEDIASHARE 13

Db-Line
DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332 / 768000 - FAX 0332 / 767244 - 768066
VOXonFAX 0332 / 767360 - bbs: 0332 / 767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

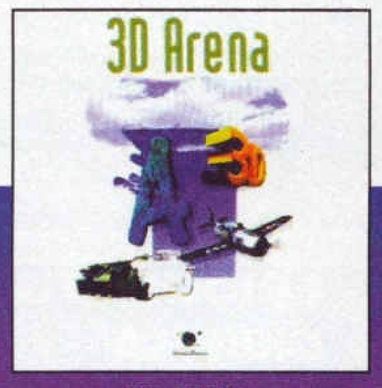
Db-Line

DISPONIBILE LISTINO PRODOTTI PER RIVENDITORI

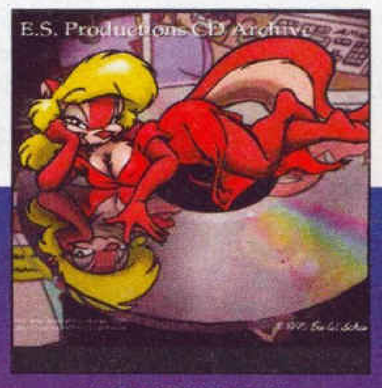
I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI SONO ATTIVI DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 23:00. PER ORDINI TELEFONARE ALLO 0332/768000 O INVIARE FAX ALLO 0332/768066

TEL. 0332/768000

CD- ROM PROFESSIONALI PER PC - AMIGA - MAC



3D ARENA
PC - AMIGA L. 59.000



ERIC SCHWARZ CD
PC - AMIGA L. 49.900

IMAGINE ENHANCER CD
PC - AMIGA L. 79.900

LIGHT ROM
PC - AMIGA L. 89.000

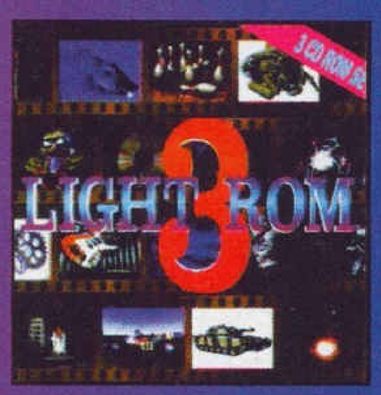
LIGHT ROM 2
PC - AMIGA L. 89.000

TEXTURE PORTFOLIO - AMIGA
PC - AMIGA - MAC L. 99.000

THE WINDOWS 95 COMPANION
PC - L. 49.000

LIGHTWAVE ENHANCER CD
PC - AMIGA L. 74.900

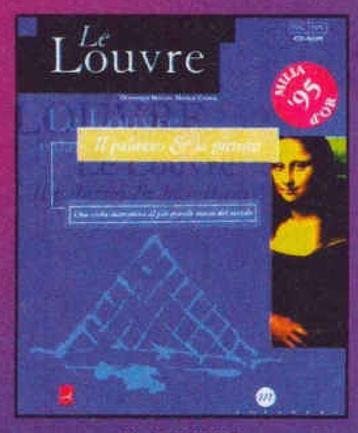
RAYTRACING
PC - AMIGA L. 76.000



LIGHT ROM 3
PC - AMIGA L. 119.000

BEST-SELLERS
I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI

GENIAS ENCICLOPEDIA
MULTIMEDIALE - 7 CD L. 379.000

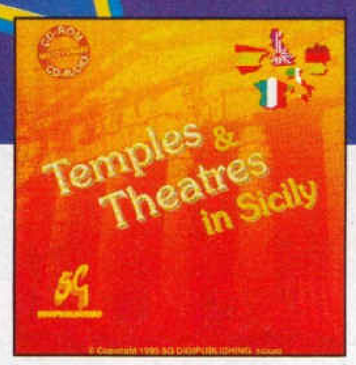


IL LOUVRE
L. 139.000

CD- ROM EDUCATIVI PER PC IN ITALIANO

PREZZI IVA INCLUSA.

VIAGGIO IN ITALIA
L. 99.000



TEMPLI E TEATRI IN SICILIA
L. 29.000

VOYAGER ITALIA
L. 99.000

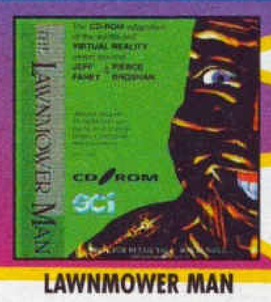
IL PIU' BEL CAMPIONATO
DEL MONDO L. 94.000

WINE GAMES
L. 84.000

PER OGNI CD "BEST-SELLERS" ACQUISTATO IN REGALO UN CD-ROM A TUA SCELTA TRA QUESTI

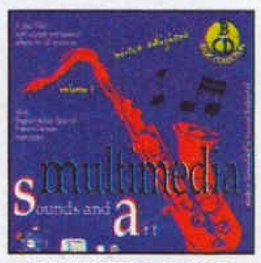
BASIC COLLECTION DEMO CD

GEEKWAD GAMES

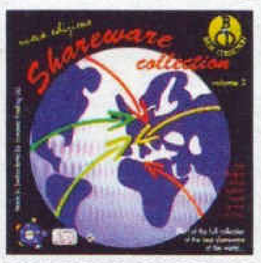


LAWNMOWER MAN

MEDIASHARE 15



MULTIMEDIA SOUND
AND ARTS VOL. 1



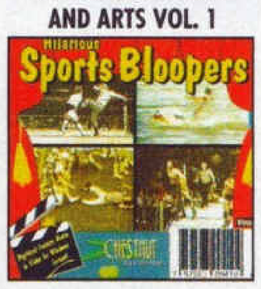
SHAREWARE COLLECTIONS
VOL. 2

THE BIG 3

ULTIMATE GAMES

VOLUME 3 STRATEGY
SHAREWARE GAMES

VOLUME 4 ADVENTURE
SHAREWARE GAMES



SPORTS BLOOPERS

OPERAZIONE EUROPEI

IL GIORNO DOPO OGNI PARTITA DELL'ITALIA, SE AVRA' VINTO, TELEFONA IN DB-LINE, AVRAI DIRITTO A UNO SCONTO DEL 10% SU TUTTI I CD
(PROMOZIONE NON CUMULABILE CON ALTRE IN CORSO)

IN OMAGGIO IL LISTINO PRODOTTI

COUPON DA COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A DB-LINE PER RICEVERE:

NOME E COGNOME _____ N° _____
VIA _____ PROV. _____
CAP _____ CITTA' _____
PROFESSIONE _____ ETA' _____

BEST-SELLERS I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332 / 768000 - FAX 0332 / 767244 - 768066
VOXonFAX 0332 / 767360 - bbs: 0332 / 767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

Speciale EXPO E3 LOS ANGELES '96

Ci siamo, allacciatevi le cinture e preparatevi alla più lunga carrellata di titoli che vi sia mai capitato di dover affrontare uno in fila all'altro. Una sola precisazione, prima di cominciare: in virtù dell'esauriente servizio sull'ECTS comparso sullo scorso numero, abbiamo cercato di proporvi in queste pagine solo le effettive novità. Per una visione globale di tutte le uscite, pertanto, dovreste idealmente 'affiancare' i due reportage in uno unico. Buona consultazione.

I GIOCHI DELLA GIUNGLA

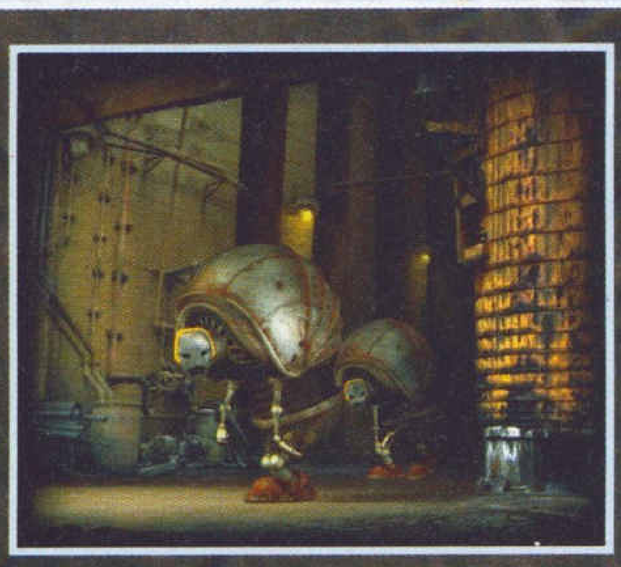
La Disney Interactive, in collaborazione con la 7th Level, ha programmato un gioco specificamente indirizzato al pubblico più giovane: Timon & Pumbaa's Jungle Games, una sorta di "raccolta di sottogiochi" in grado di divertire in modo ironico e per nulla violento gl'informatici più piccini. Fanno parte di questo titolo un flipper, un tiro al bersaglio, una versione mignon di Puyo Puyo e persino una specie di "Frogger", tutti rigorosamente ambientati nella giungla e accompagnati nell'azione dai due simpatici personaggi disneyani. Lo spazio, ahinoi tiranno, non ci ha permesso di scriverne una recensione completa, ma potete pure fidarvi del giudizio ampiamente positivo che può darvi il sottoscritto, visto che mi sono divertito un mondo a giocarci pure io. Demenza senile? Può darsi...

Paolo Besser

NOVITÀ IN CASA ROCKET SCIENCE

Partiamo da una notizia che ci interessa da vicino: l'accordo con la Mondadori Informatica per la distribuzione su territorio nazionale di tutti nuovi titoli Rocket Science.

Per quanto riguarda le novità presentate all'E3, vi segnaliamo Obsidian, un'avventura in prima persona che sarà disponibile sia per Windows 95 che per Macintosh nell'ultimo quarto del 1996 e Rocket Jockey, una sorta di simulazione sportiva futuristica di cui si conosce ancora ben poco. Attendetevi un reportage più completo all'interno di uno dei prossimi numeri.



IL FUTURO DELLA SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

Dopo il grande successo ottenuto con Star Trek Omnipedia (dove veniva usata per la prima volta la tecnolgia Quicktime VR), la Simon & Schuster torna alla carica con altri due titoli ispirati a Star Trek, ovvero Star Trek Borg: Experience The Collective e Star Trek Klingon: The Ultimate Interactive Adventure. Il primo sarà una specie di gioco di ruolo nel quale il giocatore dovrà vedere il mondo dal punto di vista di un Borg (chissà che sballo...), mentre il secondo, Klingon, sarà una sorta di enciclopedia multimediale per conoscere più a fondo questa controversa razza aliena.

MAO

UN BENVENUTO ALLA FOX INTERACTIVE

Dalla Fox Intercative arriva la trasposizione videoludica della trilogia dei film d'azione per antonomasia (mi dispiace ma non c'è Arma Letale che tenga...), ovvero Die Hard Tirlogy. In un unico gioco, la Fox interactive ci propinerà le trasposizioni digitale dei tre lugometraggi della serie che vedono come protagonista il Tenente McClane, interpretato da quel manico di Bruce Willis.

Die Hard Trilogy sarà suddiviso, come era ovvio aspettarsi, in tre capitoli completamente differenti come impostazione di gioco. La prima sezione, ambientata al'interno del grattacielo di Trappola di Cristallo, sarà una specie di arcade adventure in 3D, dove l'eroico poliziotto dovrà sbaragliare un nugolo di terroristi pronti a far saltare in aria l'edificio.

La seconda sezione sarà impostata sullo stile di Operation Wolf e ambientato nell'aeroporto di Dulles, dove i nostri bersagli saranno nuovamente dei terroristi. La terza, infine, si concluderà con una sezione di guida dove tra un inseguimento e l'altro si potranno anche investire i pedoni (ma solo quelli cattivi...). Bello, eh? Se non avete ancora Windows '95, installatelo al più presto...

Arriveranno anche a breve la conversione di ID4: Independence Day, quello che si preannuncia essere il film evento dell'anno, Aliens Vs Predator (del quale non si conosce ancora nulla circa un'eventuale realizzazione cinematografica) e X-Files, il telefilm di culto del momento.

MAO

IL RUGGITO DEL LEONE

Anche per uno dei più celebri produttori di film al mondo è arrivato il momento di scendere in campo, si spera con buoni risultati. Attualmente il catalogo della Metro Goldwyn Mayer Interactive non è ricchissimo di prodotti, ma evidentemente i manager di questa società puntano più sulla qualità che sulla quantità.

Salta subito all'occhio per l'ambientazione molto particolare Cyberthug, una specie di arcade/adventure visto dalle spalle del protagonista (un vero e proprio "surfer" delle reti informatiche), che promette molto bene. La grafica è ovviamente 3D, con un sapiente uso di texture mapping e poligoni utilizzati saggiamente anche per rappresentare i vari personaggi del gioco (ultima moda lanciata, guarda caso, dagli id con il loro Quake).

Ben diverso appare H.O.S.T., prodotto della Eurocom, che i più informati fra voi ricorderanno come i programmatori della versione PC di Super Street Fighter II Turbo. In realtà con i picchiaduro non sembra avere molto a che fare questa loro ultima fatica, che a occhio e croce assomiglia a uno spara e fuggi molto evoluto. In effetti tale definizione calza a pennello, vista l'abbondanza di robot e astronavi più o meno armate e la presenza dei famigerati power-up. Il tutto dovrebbe essere condito dalla possibilità di giocare in rete, il che non fa mai male se siete così fortunati da possedere una mezza dozzina di Pentium in casa (sarcasmo gratuito).

Chi di questi problemi non sembra curarsi è l'immortale James Bond, l'agente segreto più ricco e fortunato del mondo, al quale la MGM ha dedicato un CD-ROM multimediale d'indubbio valore. Potrete così visionare gli spezzoni dei film più interessanti, ben 17, in oltre trent'anni di carriera! La guida interattiva comprenderà alcune delle sequenze che hanno reso il caro James un personaggio unico nel suo genere, come unici del resto sono i suoi "gadget", sapientemente descritti e catalogati con tanto di animazioni, testi e immagini. A completare il tutto non poteva mancare il classico "quizzone" dedicato agli irriducibili fan della serie, che potranno così mettere alla prova le loro conoscenze.

GTE A CANESTRO

Con NCAA Championship Basketball è in arrivo una nuova simulazione di basket, disponibile tra breve per tutti i PC compatibili, curata dalla GTE Entertainment e distribuita dalla Philips Media. Il giocatore avrà così a sua disposizione ben 64 squadre differenti, ciascuna caratterizzata dai propri giocatori che, grazie all'uso dell'intelligenza artificiale, potranno migliorare durante lo svolgersi del campionato, il tutto condito con più di 4.500 frame di animazione che daranno luogo a oltre 100 differenti movimenti. La visuale, affidata a un certo numero di telecamere, varierà di volta in volta, cercando di far seguire al giocatore il susseguirsi della partita nel modo più realistico possibile. Ovviamente, se non sarete soddisfatti delle squadre già messe a disposizione, potrete crearvene una propria allenando le nuove reclute da voi create. In più, se vi stuferete di partecipare al campionato da soli, è prevista un'opzione per il gioco via modem e quello in rete... Speriamo proprio che le premesse vengano rispettate...

DIVERTIMENTO UMONGOSO PER GRANDI E PICCINI

Max: "fammi un trafiletto veloce sulla Humongous Entertainment". Ok, vediamo, un bel titolo... Chissà cosa vuol dire Humongous? Andiamo a cercare sul dizionario (ammetto la mia ignoranza). Non c'è! Chiediamo a Max (lo deve sapere per forza). "Max, cosa vuol dire humongous?" "Umm... Non lo so... Anzi, sii, vuol dire immenso, enorme, di più". A questo punto vi conviene controllare: l'ineffabile caporedattore, sa o improvvisa?

La Humongous Entertainment è una casa di giochi per bambini fondata da Ron Gilbert, uno dei responsabili del successo dei titoli Lucasarts di un po' di tempo fa (Monkey Island I e II, per esempio). Nata nel marzo del '92, ha ricevuto parecchi consensi dalla critica americana grazie a giochi come Putt-Putt Saves the Zoo e Freddy Fish and the Case of the Missing Kelp Seeds. Specializzatasi fino ad ora nel campo delle avventure grafiche per bambini, caratterizzate da una grafica molto semplice ma accattivante e da una vaga parvenza di edutainment, la Humongous Entertainment ha presentato all'E3 sei differenti prodotti, due avventure e quattro arcade che si inseriscono nella nuova linea "Junior Arcade". I titoli in questione sono Putt-Putt and Pep's Balloon-o-Rama, Putt-Putt and Pep's Dog on a Stick, Freddi Fish and Luther's Water Worries, Freddi Fish and Luther's Maze Madness, Freddi Fish 2: The Case of the Haunted Schoolhouse e Pajama Sam in No Need to Hide When it's Dark Outside! (solo stampare i titoli sulla scatola rappresenta circa il 60% delle spese della compagnia). I primi quattro titoli (due Putt-Putt e due Freddi Fish) sono gli arcade dei quali vi parlavo, dei giochini estremamente immediati ma non troppo semplici, caratterizzati dalla stessa grafica d'alta qualità disegnata a mano comparsa nei precedenti lavori Humongous. Essendo dei titoli relativamente 'limitati', verranno venduti a un prezzo contenuto (una quindicina di dollari negli USA), e tutto sommato è una maniera come un'altra di accattivarsi il mercato. Gli ultimi due giochi sono delle avventure complete (ma sempre per bambini dai 3 agli 8 anni). The Case of the Hunted Schoolhouse sarà "semplicemente" un seguito del primo Freddi Fish (un programma che ha ricevuto parecchi premi e riconoscimenti), mentre Pijama Sam sarà un'avventura leggermente più ambiziosa che "i genitori continueranno a giocare anche dopo che i bambini saranno andati a dormire". Il press-pack del gioco promette più di 50 locazioni, dei puzzle sempre diversi ogni volta che si gioca e dei personaggi ben caratterizzati. L'unica cosa che possiamo dire è che a questo punto non sarebbe male vedere questi titoli localizzati per l'Italia.

MA

COME MAGNUM P.I., ANZI, MEGLIO

Se il vostro sogno è sempre stato quello di abitare alle Hawaii, circondato da bellissime ragazze e scorrazzando in Ferrari, scordatevi questo gioco e tornate a fantasticare. The Dame was Loaded infatti vi proietterà direttamente fra le strade di una sporca città (quale non so) direttamente negli anni '40.

Indosserete così i panni di un investigatore privato, che si ritroverà a indagare su dei misteriori rapimenti a opera di alcuni ometti verdi... Si tratterà comunque di un'avventura grafica su due CD, pieni zeppi di filmati in full-motion video davvero d'ottima qualità. La giocabilità sembrerebbe porsi su un buon livello, ma l'abbiamo giocato davvero troppo per poter esprimere un giudizio coerente. Un ultimo aggiornamento dalla regia: il gioco sarà disponibile a settembre, interamente in italiano, con il titolo la Signora Calibro 32.

BENVENUTA TERRAGLYPH!

Per quanto mi sforzi, il nome TerraGlyph mi risulta decisamente nuovo, quantunque i prodotti presentati mi sembrino di ottima qualità. La maggior parte dei titoli sono avventure interattive multimediali ispirate a favole classiche come Hansel & Gretel, The Frog Prince (Il principe Rana o qualcosa del genere) e via dicendo.

I titoli sicuramente più interessanti sono BeoWulf: Attack Of Grendel (la cui copertina è disegnata da quel mostro sacro di Simon Bisley) e Tiny Toon Adventures: Buster And The Beanstalk. BeoWulf sarà una specie di arcade-adventure con un sacco di combattimenti in 3D e una miriade di locazioni da esplorare. Per quanto riguarda i Tiny Toon, ci ritroviamo di fronte a un'avventura dinamica davvero fuori di testa, con un sacco di personaggi e locazioni da visitare, oltre alla nota simpatia dei cartoni animati della Warner Bros. Tutti i titoli usciranno unicamente per Windows 95 con l'eccezione di Beowul che funzionerà anche sotto il buon vecchio DOS.

MAO

NEI CIELI DELL'EMPIRE

Già brevemente introdotto sul numero scorso, pubblichiamo questo mese le prime due immagini "in-game" dell'atteso seguito di Dawn Patrol. Sempre sviluppato dai Rowan Software, quest'interessantissimo simulatore di volo ambientato durante la Prima Guerra Mondiale può vantare un'impatto grafico senz'altro notevole e un realismo veramente esemplare. L'uscita è annunciata per quest'autunno.

ALP

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

HEART OF DARKNESS

In virtù dei secoli di ritardo che il titolo inizia ormai a vantare, rieccoci nuovamente a...

Dagli stessi ideatori degli indimenticabili Out of This World (Another World) e Flashback, è in arrivo l'arcade che mira a spodestare Rayman e Earthworm Jim dal podio di migliori platform sul mercato. Certamente non sarà facile, ma Heart of Darkness ha tutte le carte in regola per farcela.

Calati nei panni di Andy, un ragazzino di 12 anni, dovrete superare le insidie del tetro mondo dell'oscurità, in cui vi siete inoltrati nel tentativo di salvare Whiskey, il vostro cagnolino scomparso. Sfruttando un sistema di controllo che vi consentirà un'estrema libertà di movimento, vi vedrete costretti a superare foreste spettrali, grotte profondissime e pericolose paludi, tenendo testa a demoni, spettri e creature nate dalla stessa mente del sinistro Signore dell'Oscurità: padrone assoluto del mondo degli incubi.

Totalmente realizzato con 3D Studio, HOD mostrerà le migliori animazioni dai tempi di Fade to Black, locazioni surrealistiche che vi faranno restare a bocca aperta, effetti digitalizzati e un sonoro appositamente composto da Bruce Broughton (creatore delle musiche di 'Tesoro mi si è allargato il ragazzino' e 'Miracolo sulla 34esima strada').

Se questo non vi bastasse sappiate che il solo personaggio principale avrà qualcosa come 1500 fotogrammi d'animazione... e ciò dovrebbe farvi capire il lavoro che si nasconde dietro al prodotto! L'uscita, dopo l'ennesimo rinvio, sembra adesso definitivamente fissata per il prossimo ottobre (pare che uno dei programmatori sia stato rapito da una mucca pazza e sia stato costretto a fare il toro per una settimana!).

BROKEN SWORD

Dopo la più che esauriente preview che vi abbiamo presentato questa primavera, ecco un paio di aggiornamenti sulla splendida nuova avventura grafica dei Revolution Software, interamente disegnata da ex-grafici dei 'Don Bluth Studios'. George Stobbart è un semplice turista in visita a Parigi; durante una tranquilla colazione in un bistrot locale, è suo malgrado coinvolto in un complesso e misterioso caso riguardante uno strano manoscritto medioevale: un tomo creato all'epoca dei templari, che racchiude il segreto della setta religiosa di Gerusalemme e una profezia che potrebbe far piombare l'intera razza umana in una nuova Età Oscura.

Tra intrighi internazionali e scontri con anarchici desiderosi di rimodellare il mondo a proprio piacere, George sarà costretto a viaggiare attraverso l'Europa e i paesi dell'est, cercando indizi che lo possano portare sulla pista del libro. Esplorando tombe, grotte e ogni genere di schifosissimo luogo sotterraneo, tra colpi di scena e situazioni condite con il tipico humor inglese (una o due zollette? NdFBS), l'uomo sarà costretto a giocare una partita iniziata come una vacanza e finita come una delle più grandi avventure della sua vita... Odio quando succede! A presto altre notizie e la possibile review! Aloha!

CADDY HACK: HAUNTED MINIATURE GOLF

Cambiando completamente tipo di gioco, eccoci di fronte a una delle ultime produzioni in fatto di minigolf: Caddy Hack: Haunted Miniature Golf, la prima simulazione del genere che combini il famoso sport a humor nero e scene macabre stile Addams.

Nove buche a disposizione che non andranno superate solamente sfruttando la propria mira, ma anche usando il proprio cervello, per risolvere gli innumerevoli puzzle di cui è cosparso il campo... pinguini che tenteranno di fregarvi la pallina, seghe elettriche che potranno polverizzarvela e altre amenità non altrettanto menzionabili.

Piste segrete potranno essere scoperte solamente se si troveranno le giuste sequenze di rimbalzo, chessò cadendo in sepolcri segreti o magari visitando qualche strano laboratorio. Insomma, per farla breve: un golf che di mini ha solamente il nome e che vi costringerà a dar sfogo a tutta la vostra abilità di giocatore, mentre tenterete di scoprire il modo di raggiungere il tavolo della Top Model, nel quale dovrete tentare di spogliarla a dovere, mettendo poi la palla in buca (scusate il doppio senso, giuro: non me lo sono inventato io, la press release riportava queste stesse parole!)!

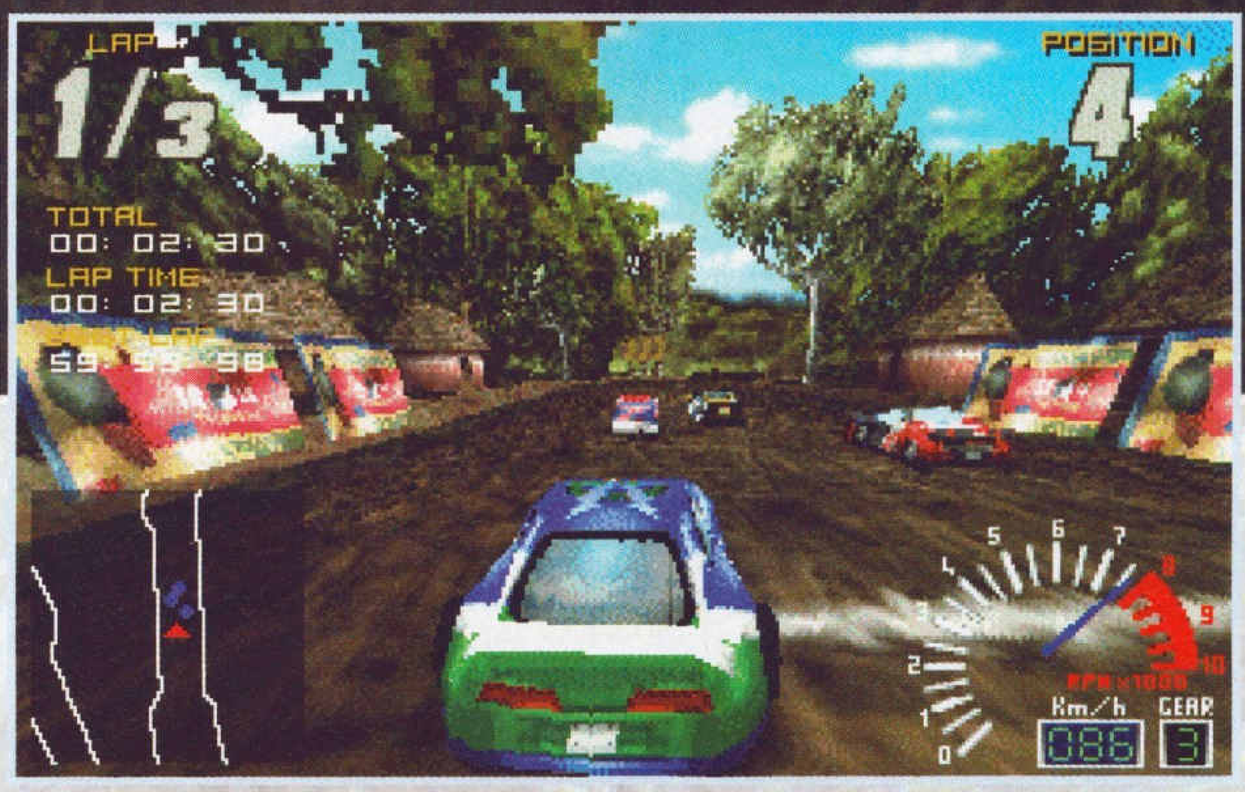
Ad ottobre tutti i possessori di Windows 95 ne vedranno delle belle: è il mese della prevenzione oculistica!

Speciale E3 EXPO LOS ANGELES '96

SCREAMER 2

Uno dei giochi di corsa più venduti e apprezzati dell'anno scorso ha finalmente un seguito. La Graffiti (che ora si chiama Milestone, ndMax), originale sviluppatrice del primo episodio, si è rimessa al lavoro cercando di battere il livello artistico e tecnico già raggiunto dal primo Screamer. Il nuovo progetto comprende sei nuove piste (che si potranno affrontare sia di giorno che di notte), l'aggiunta di quattro auto e una difficoltà settata in maniera più efficace.

Tra campagne inglesi, piramidi egiziane, giungle Maya (quelle dove fanno la margarina) e pericolosi ghiacciai scandinavi, il nuovo motore 3D darà il meglio di sé sfruttando idee del tutto nuove, come la presenza dello specchietto retrovisore, il tempo variabile a seconda della stagione, avvallamenti e dossi che vi faranno spiccare voli modello Gattigher.
Oltre alle normali partite contro gli avversari computerizzati (termine che non usavo dal '57), l'opzione multiplayer vi permetterà di affrontare sfide via modem, seriale o addirittura gare in rete con un massimo di 6 persone, dove il duplice obiettivo di ciascun pilota sarà spingere a fondo la propria auto per battere il record della pista, e nel contempo tenere d'occhio i corridori avversari. Come nel precedente episodio, il controllo tipicamente arcade vi impedirà di perdere secondi importanti ogni qualvolta farete incidenti, rimettendovi in gara il più velocemente possibile... Non ci resta che incrociare le dita e attendere al più presto la sua data d'uscita!



COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Sicuramente uno dei titoli più attesi e acclamati dell'intera fiera: il 'seguito non seguito' di Command & Conquer. Mentre ancora ben poco si conosce del prodotto di 'seconda generazione', che sarà chiamato "Tiberium War", questo Red Alert rappresenta in effetti un 'prequel', in termini temporali, al pluridecorato campione d'incassi della Westwood.
Pensato però come un gioco a sé stante, e non un data disk quale il recente Covert Operations, questo RA proporrà diverse novità, prima di tutto due tipi di risoluzione: SVGA per la versione WIN 95 e la più classica 320x200 sotto DOS; 30 mezzi completamente nuovi (tra cui medici, ladri, cani da guardia, mine antiuomo e parà); missioni molto più impegnative e un'intelligenza artificiale più efficacie e razionale della precedente.

Ambientato quasi completamente tra i ghiacci della Siberia e le macerie dell'ex-Unione Sovietica, Red Alert si propone come qualcosa di nuovo perfino per i maniaci del primo episodio, con mappe più vaste, modalità allenamento, supporto multiplayer per Internet (oltre alla normale modem/seriale/rete) e un completo editor di livelli.
Insomma, l'apoteosi prima della tempesta finale di Command & Conquer 2! Ora scommetto che volete sapere la sua data d'uscita, vero? Beh, mettiamola così: farete in tempo a tornare dalle vacanze estive e riprendere comodamente la scuola... ci rivediamo a ottobre! Ops, mi è scappato!

INTERACTIVE entertainment

LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY

Sta arrivando! Uno dei più attesi RPG del momento: il clamoroso seguito dell'acclamatissimo Throne of Chaos è giunto ormai in dirittura d'arrivo. Sviluppato da quei geniacci della Westwood (famosi per la saga di Eye of the Beholder, Dune1-2, Command & Conquer e una camionata di altri titoli), Lands of Lore 2 sembra destinato a battere ogni possibile concorrenza da parte delle altre software house che stiano producendo titoli fantasy.
La trama di questo nuovo episodio non riprende assolutamente le gesta che vi avevano visto ascendere al titolo di eroe nel primo Lands of Lore, ma segna un nuovo capitolo nella storia della terra di Gladstone. Nei panni di Lothar, debole figlio di una delle più grandi sacerdotesse dell'Esercito dell'Oscurità, dovrete visitare i quattro angoli della terra cercando l'Arcana Magia: un potere capace di liberarvi dall'oscuro destino che si sta misteriosamente intessendo alle vostre spalle. Un rivoluzionario sistema di movimento 3D a 360° (si sa ancora poco delle sue specifiche ma si parla di una via di mezzo tra Stonekeep e Hexen) vi permetterà di visitare castelli sperduti, territori sconosciuti e interminabili foreste, in un universo totalmente renderizzato e pieno d'insidie.
A detta di Brett Sperry, presidente della Westwood, l'estrema libertà di movimento e la stessa intelligenza artificiale di ciascun nemico saprà ricreare un mondo fantasy come mai nessun altro aveva tentato di fare prima, il tutto accompagnato da una spettacolare colonna sonora e da effetti digitalizzati veramente incredibili.

Lands of Lore 2 avrà una trama molto più interessante del primo capitolo (!), con colpi di scena drammatici, una maggior interattività e sequenze cinematiche che daranno origine a una esperienza di gioco davvero totale. Noi non possiamo far altro che attenderne fiduciosi l'uscita che dovrebbe coincidere con il mio compleanno (all'inizio dell'inverno), quindi, se voleste farmi un regalo, sapete cosa comprarmi (capito mamma?)!

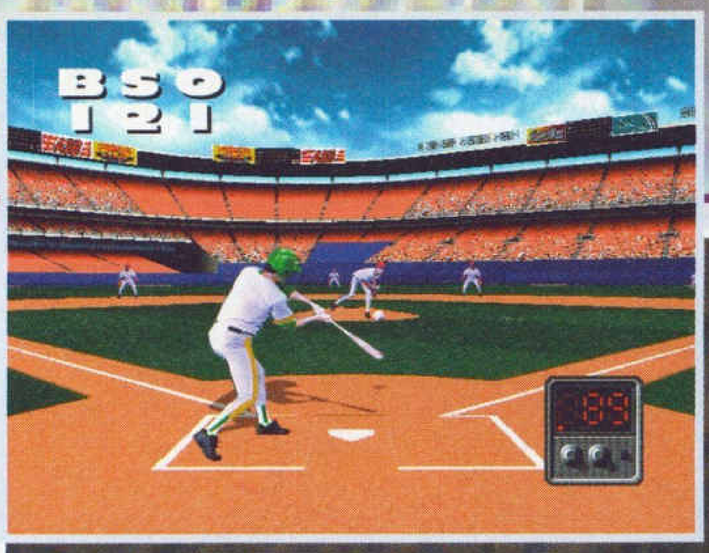
SCORCHED PLANET

Ora qualcosa di completamente nuovo, dopo l'anticipazione di tutti questi titoli più o meno attesi. Progettato specificatamente per WIN 95, è in arrivo Scorched Planet, un simulatore che vi metterà alla guida di uno speciale mezzo capace di trasformarsi in quattro e quattr'otto da velivolo in carro armato e viceversa. L'anno è il 2230 e il pianeta è Dator 5, una stella lontana anni luce dalla Terra, presa d'assedio dagli orribili Voraxian (abitanti dell'ormai estinto pianeta Pizz'e Peperoni).
Come comandante della squadriglia incaricata di difendere il luogo, dovrete portare a termine 18 missioni in un universo 3D totalmente gestito da un motore grafico capace di produrre nuvole in tempo reale (non per la fusione del processore) e scenari foto realistici mai visti prima in una simulazione del genere; un sistema grafico basato sulle routine RenderWare che non lascia dubbi sulla qualità grafica del prodotto (il mio naso!!!).
Un ultima considerazione la merita l'immancabile modalità multiplayer: due giocatori via modem/seriale, e fino a otto in rete, che darà origine a sfide senza esclusione di colpi... non ci resta che aspettare l'imminente uscita del prodotto e, almeno per quanto mi riguarda, l'arrivo della Fata Turchina... eh, eh, eh come sono diabolico!

GRIDRUNNER

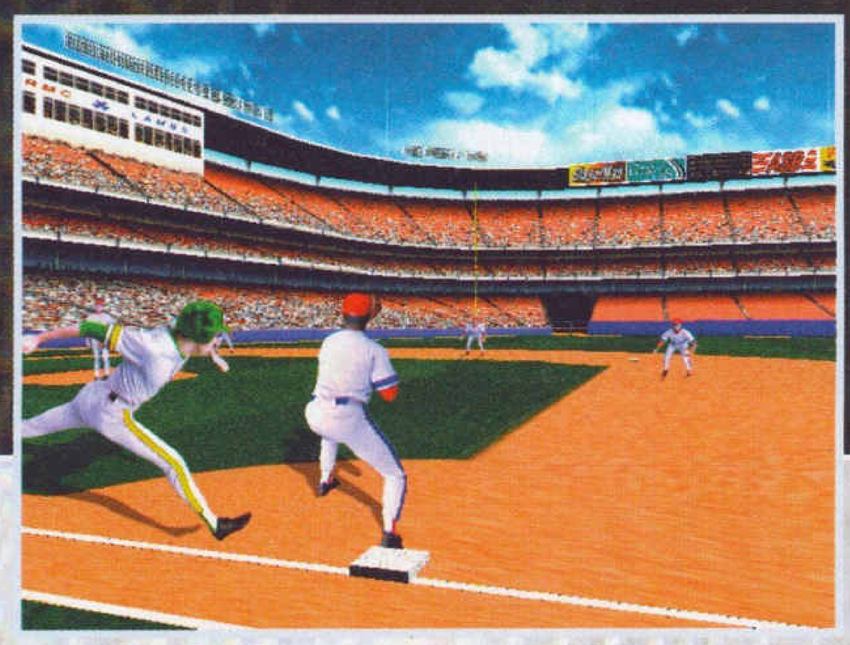
A metà strada tra Pac Man e Chaos Engine sta per arrivare un nuovo arcade 3D con visuale a volo d'uccello... 'se è visto dall'alto, perché allora hai detto 3D?' direte voi, semplice: perché tutto il mondo in cui sarete costretti a gironzolare avrà proprio la caratteristica di esserlo. Piattaforme sopra ad altre piattaforme, tunnel sotto pavimenti e cosi via.
Voi, nei panni di Axel: un astronauta caduto nelle grinfie di una cyber-strega spaziale (non sanno proprio più cosa inventare... sarebbe il massimo se a 'sto tizio si aggiungessero un uomo di latta, un leone e uno spaventapasseri!) che, al colmo della sfortuna, è costretto ad affrontare ben 48 livelli labirintici (su 16 pianeti diversi) nel tentativo di ritrovare la libertà e il suo cane Toto (doverosa aggiunta).
Durante la partita il vostro scopo sarà trovare un determinato numero di bandiere strategicamente imboscate in luoghi difficili da raggiungere, cercando di evitare nel contempo un nemico che tenterà di acchiapparvi. Se vi dovesse toccare i ruoli si invertirebbero e sareste voi a essere costretti a inseguirlo... avrete la possibilità di farlo soli, in doppio (tramite modem o seriale) e anche in 4 contemporaneamente (solo se collegati in rete), con l'opportunità aggiuntiva di creare piattaforme per coprire baratri ed eliminare gli avversari grazie a fireball o mine.
Nimbus: il pianeta delle nuvole; Circe: la stella desertica; Ash: la luna incandescente e Glacia: il pianeta ghiacciato, questi sono solo alcuni dei luoghi che sarete costretti a visitare tra qualche mese all'uscita di questo Gridrunner. Ed ora voglio tornare nel Kansas, nel Kansas, nel Kansas...

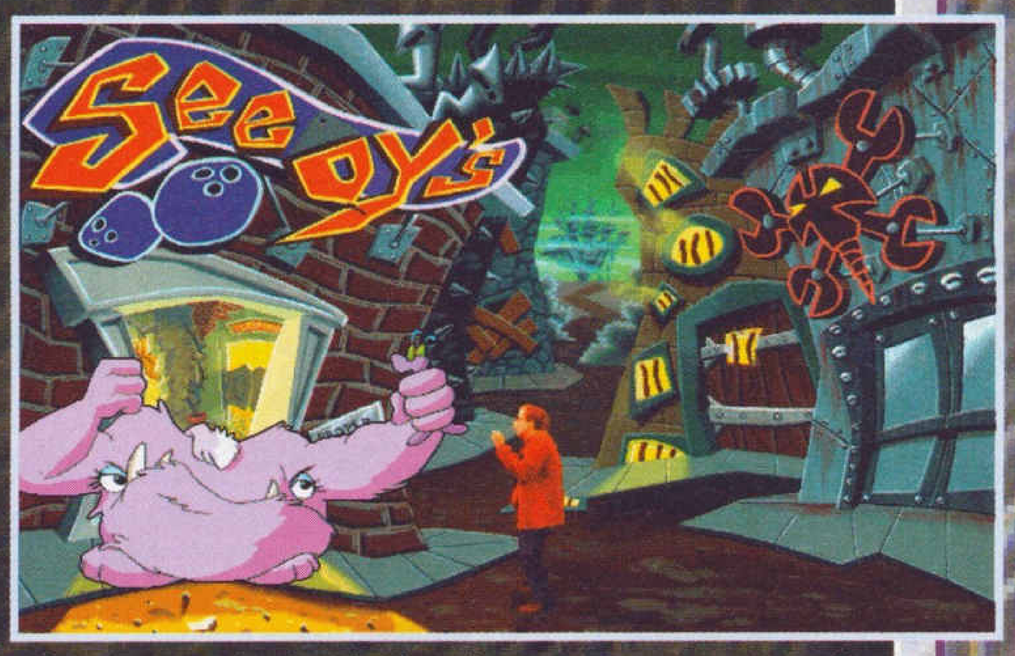
Speciale EXPO E3 LOS ANGELES '96



GRAND SLAM '96

Per contrastare Triple Play '97: il nuovo baseball in arrivo dall'EA Sports, è arrivato la risposta di mamma Virgin: Grand Slam '96.
Sfruttando un controllo del personaggio piuttosto accurato, avrete la possibilità di fare virtualmente tutte le azioni possibili durante una partita di baseball (probabilmente anche sputare per terra e altre cose non altrettanto belle da dire) e attuare le più sparute tecniche disponibili nella Major League; dare ogni tipo di effetto alle vostre battute e tentare di acchiappare al volo la palla con diversi tipi di presa.
Il metodo di gioco di ciascun atleta sarà modellato cercando di farlo avvicinare il più possibile a quello della sua contro parte umana, mentre l'intelligenza artificiale del computer tenterà di volta in volta di determinare la miglior tattica contro il vostro modo di giocare.
Graficamente saremo come al solito su ottimi livelli, con un gozzigliardo di visuali disponibili (tra cui una on-the-fly che seguirà la palla); ben 28 stadi accuratamente ricostruiti in 3D; giocatori digitalizzati e una caterva di altre chicche che daranno più realismo ad ogni partita. Il sonoro sarà naturalmente digitalizzato in stereo, con tracce audio lette direttamente dal supporto ottico e commento in diretta ad opera dei più famosi speaker americani.
Disponibile tra breve per **DOS** e **WIN 95**, Grand Slam sarà probabilmente l'unico prodotto che potrà contrastare il già citato Triple Play... Attendere prego!





TOONSTRUCK

Anch'essa caratterizzata da un notevole ritardo, la prima vera avventura grafica realizzata dalla Virgin Interactive sembra finalmente poter essere giunta quasi in dirittura finale. Se state cercando l'esperienza più assurda e assolutamente fuori di testa degli ultimi mesi, siete sulla giusta strada. Le immagini parlano già da sole...

GALACTIC MIRAGE

Prima di chiudere, l'ultimo titolo di casa Virgin: Galactic Empire, un gioco strategico che vi metterà nei panni di un Imperatore Galattico in erba, che dovrà tentare a tutti i costi di far nascere e crescere il proprio piccolo regno spaziale; una sfida ambientata in un mondo stracolmo di pericoli e nemici, che non vedranno l'ora di disintegrare le vostre creazioni, mettendo fine alla carriera di un provetto Carlo Magnum (i razzetti, per chi non l'avesse capito).
Manipolando risorse planetarie ed esercitandosi con la creazione di installazioni superficiali o basi orbitanti, potremmo creare orde di navi per proteggere ogni singola stella; respingendo attacchi di alieni, mentre le nostre ricerche tecnologiche sfoceranno in armi e strutture ancora più avanzate e letali.
Sfruttando una delle più avanzate intelligenze artificiali mai sviluppate e un completo controllo su ogni particolare del gioco: come il design delle aeronavi, la loro configurazioni o il tipo di ricerche attuate su ogni stazione orbitante, Galactic Mirage potrà essere giocato in multiplayer anche da Internet, avrà mappe totalmente renderizzate e diversi aspetti che senza dubbio lo renderanno più appetibile agli occhi degli appassionati... per arrivare là, dove nessun Voraxian è mai giunto prima! Alla prossima.

FBS

EA SPORTS: UN '97 PIENO DI NOVITÀ

Voci non accompagnate da immagini di gioco, per quanto riguarda i possibili successi del prossimo anno: **FIFA SOCCER '97, FIFA SOCCER MANAGER, NBA LIVE '97, MADDEN NFL '97** e **NHL '97**. Per quanto riguarda i due Fifa, posso solo dirvi che miglioreranno il sistema di gioco visto nella precedente edizione, sviluppandone la parte atletica/arcade il primo, e la parte manageriale il secondo. Nuove tecnologie, come il Motion Capture e tagli televisivi, conferiranno poi maggior realismo alla disciplina, con presentazioni degne di una trasmissione sportiva o, nel peggiore dei casi, di Mai dire Gol!

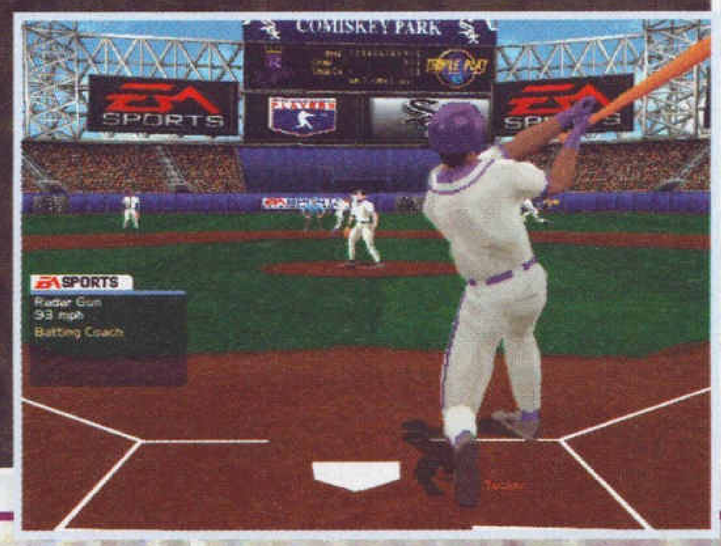
Per quanto riguarda **NBA '97**, le ottimizzazioni sono state rivolte per lo più all'aspetto grafico e alla giocabilità, mentre con **MADDEN NFL '97** se ne vedranno davvero delle belle: si tratta infatti di una simulazione che garantisce la genuinità delle tecniche **NFL** e l'azione spacca ossa che desiderano tutti i fans del Football Americano. Concludiamo con l'ultimo titolo: **NHL '97** ci proietterà nel freddo mondo dell'Hockey, nel campionato più spettacolare e pericoloso del mondo, a velocità che risulterebbero proibitive anche sulle maggiori autostrade... A presto altre notizie per quanto riguarda l'Electronic Arts, che, tra le altre cose, ha in progetto un fantomatico **McLAREN AT LE MANS**, un'esperienza sul più famoso circuito del mondo a bordo di uno dei più sofisticati motori mai creati. Per ora vi saluto, dandovi appuntamento al più presto con i chiarimenti del caso. Sbaragnaus!

FBS

TRIPLE PLAY '97

Si aggiunge, alla fortunata serie sportiva che in quest'ultimo periodo ha spopolato con Fifa '96, lo sport numero uno in America, una disciplina non molto apprezzata qui in Italia che si meriterebbe molto più vista la sua bellezza e spettacolarità: il baseball.

Grazie a un contratto con la Major League Baseball (MLB) e uno con la Major League Baseball Players Association (MLBPA), Triple Play '97 si prospetta come qualcosa di veramente definitivo per tutti i fan di questo sport. Il motivo é presto detto: oltre 700 giocatori reali, ognuno con le proprie caratteristiche e la propria scheda tecnica (presa direttamente dalle Upper Deck trading card), la presenza di stadi ricreati alla perfezione e mostrati con la famosa tecnica del Virtual Stadium (portata alla ribalta da tutti i titoli EA Sporta serie '96), giocatori ricreati grazie alla tecnologia del Motion Design (una sorta di Motion Capture molto più avanzato) e un'estrema fluidità nei movimenti di ciascun personaggio, che vi consentirà di effettuare tuffi per conquistare basi o tentare carpiati per prese al volo... Tutto questo accompagnato dagli immancabili cori da stadio e dal commento a opera di Jim Hughson.



La possibilità di giocarci in multi-player tramite modem, seriale o rete (fino a un massimo di 6 persone), fa apparire Triple Play '97 come un degno avversario de 'La cucina rustica fai-da-te', anche se è ancora presto per dirlo... I formati previsti sono per **DOS** e **WIN 95**, mentre la sua uscita è nei mesi estivi. Che dire di più? Aspettatevi un'esauriente review nei prossimi **TGM**!

Jane's COMBAT SIMULATIONS

AH-64 LONGBOW

Avendo avuto modo di provare parecchi simulatori dell'ultima generazione, è raro che, osservando immagini su press-release o pubblicità, mi capiti di rimanere sorpreso. Ebbene, è successo con questa nuova produzione Origin, l'ennesima simulazione del mitico Apache Longbow che, a quanto pare, sarà destinata a lasciare il vuoto dietro di sé...

Basato sui dati forniti dalla più grande rivista specializzata nel settore bellico (la famosissima Jane), **AH-64**, oltre a una grafica d'altissimo livello (**VGA** o **SVGA**), presentazioni altamente spettacolari, filmati di guerra presi direttamente dall'archivio della **CNN** e un sonoro veramente coinvolgente, avrà dalla sua parte qualcosa come 250 missioni totalmente realizzate tenendo conto delle reali prestazioni dell'Apache. Saranno presenti 5 modalità di volo: da quella puramente arcade alla campagna simulata (con fiori e alberi di gomma... ndFBS), in quella che tuttora si potrebbe definire la riproduzione più completa e realistica di questo grande elicottero.

Con una configurazione minima richiedente un 486/66 con 8 MB di RAM, 35MB di Hard Disk e un CD-ROM 2X, l'uscita di Longbow, in un formato di 2 CD per DOS e WIN 95, è prevista per il 3 Giugno, data da tenere sottocchio se siete dei fanatici di questo genere di giochi o anche semplici amanti dell'azione arcade. Uomo avvisato...

FBS

ORIGIN

ULTIMA ONLINE

Incredibile ma vero, stiamo per assistere alla prima esperienza in tempo reale che garantirà l'interazione di migliaia di persone nello stesso mondo fantasy! Basandosi sullo stile di gioco creato dal mitico Lord British (in verità Richard Garriott è uno pseudonimo, sapete com'è, sua madre aveva molta fantasia!), è in arrivo uno dei più innovativi RPG mai concepiti. Semplicemente, collegandovi a Internet potrete prendere parte a lunghe avventure in terre inesplorate, combattere ogni genere di creatura e incontrare amici e nemici facendo tutto ciò che siete stati abituati a fare nell'interminabile saga di Ultima... Una sola 'piccola' novità: tutti gli altri personaggi presenti saranno in realtà persone come voi, collegatesi da chissà quale sperduto angolo del globo!!! Geniale, non credete? Se poi pensate che potrete creare il vostro personaggio decidendo non solo le sue caratteristiche fisiche, ma anche la sua acconciatura, razza, colore o pettinatura, allora sarete senz'altro d'accordo nel definire UO una vera bomba, almeno a livello teorico.

Sfruttando una grafica in SVGA a 65.000 colori e diversi effetti grafici che si succederanno sia di giorno che di notte, questo nuovo capitolo di Britannia farà letteralmente scomparire il termine 'personaggio non giocante'. Garantito! A breve termine altre notizie!

PRIVATEER:
THE DARKENING

Dopo il successo ottenuto con WC 4, la Origin ci ritenta con il secondo episodio della saga Privateer, uno spin-off dell'originale Wing Commander che cercherà per l'ennesima volta di aumentare la profondità dell'universo creato dal mitico Chris Roberts.
In questo primo film interattivo europeo, patti oscuri, battaglie spaziali e pirati saranno quello che dovrete affrontare prima di ammassare abbastanza crediti, armi e informazioni per completare la vostra missione da mercenario.
Grazie alla presenza di John Hurt, Amanda Pays e Christopher Walken (basta! sempre gli stessi attori, rivogliamo di disegnini in bitmap... almeno quelli erano sempre diversi!), Privateer 2 avrà almeno 20 navi che potrete selezionare a piacere, un centinaio di missioni (da quelle di ricognizione a quelle suicida), più di cento locazioni che potranno essere liberamente visitate e, cosa molto importante, una trama totalmente libera, con una struttura che verrà decisa a seconda delle vostre scelte sul campo.
Se siete dei fans accaniti di questo genere di simulatori, tenete un occhio aperto: la sua uscita non dovrebbe essere (troppo) lontana!

FBS

CRUSADER: NO REGRET

Se pensavate di aver finito di gironzolare per un mondo isometrico eliminando nemici e robot assassini, vi sbagliavate di grosso. La Origin, tentando di riprendersi dal mediocre Crusader: No Remorse, ha deciso di dare una seconda chance a Silencer, il Power Ranger fuggiasco. Utilizzando lo stesso motore del precedente episodio, No Regret riprenderà esattamente dalla fine della precedente trama: ancora una volta il World Economic Consortium vi ha costretto a imbracciare le armi e la sregolata forza militare di una grande colonia penale è l'unica cosa che si interpone fra voi e il confronto finale con il corrotto Draygan... La luna non sarà più la stessa dopo il vostro passaggio!
Dieci nuove missioni da affrontare, nuove armi con cui si potranno fondere, congelare e spappolare i nemici (tutto all'insegna della non violenza), possibilità di tuffarsi e spostarsi lateralmente una volta inginocchiati e, all'apice dell'allegria digitale, nuovi nemici tra cui robot con la capacità di trasmutazione e dispositivi d'occultamento, saranno solo alcune delle feature presenti in questo titolo. Se nel primo episodio non avevate avuto rimorsi, questa volta abbiate pietà: non telefonate in redazione cercando di scoprire la sua data d'uscita... Non la sappiamo nemmeno noi (per la serie "come chiudere un box e vivere di rendita")!

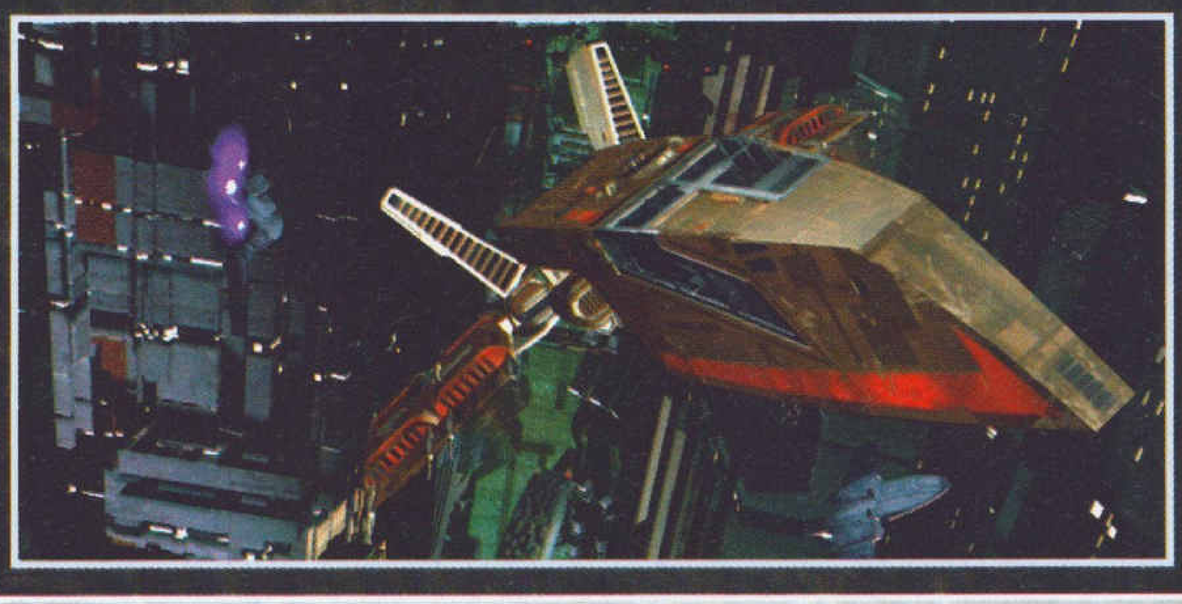
LUCAS Arts

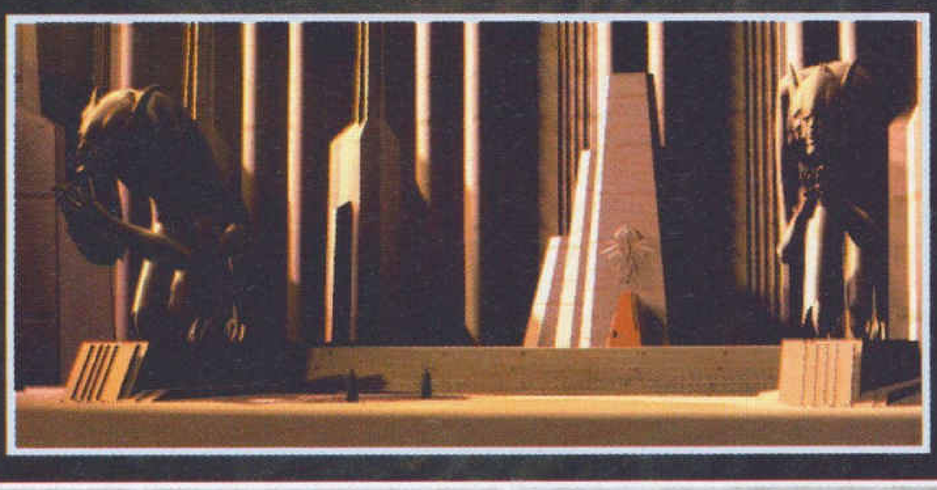
AFTERLIFE

Esisterà il Paradiso? L'Inferno sarà davvero come Dante l'ha dipinto oppure sarà più simile a quello dei fumetti di Geppo? Ma soprattutto: perché mai le formiche del mio terrario, dopo avergli versato della birra nella tana, non si fanno più vedere? A queste e a altre mille domande potrà rispondere l'atteso Afterlife, il Simcity dell'aldilà nel quale, grazie alle vostre capacità manageriali, dovrete cercare di sviluppare un mondo dopo la morte (inferno e paradiso, se preferite) che soddisfi le aspettative delle anime mortali... Una sorta di simulazione di "deità" che senza dubbio colpirà per la sua idea innovativa e libertà d'azione.
Dannati immersi nel ghiaccio per aver guardato troppe volte 'Vizi privati'? Politici costretti a regalare soldi agli angoli dei tunnel infernali? Tutto è possibile, con la sola limitazione imposta dai 'soldi' disponibili (che si guadagneranno non deludendo le aspettative dei mortali) e dallo spazio libero nel sottosuolo o in cielo, tutto questo mentre la vostra opera verrà giudicata da entità aliene eticamente mature, scelte apposta per farvi da giudici e mentori.
Certamente non tutto sarà rose e fiori: potrebbe capitare che i cosiddetti 'Uccelli del Paradiso' si ribellino andando in giro a centrare le teste dei beati, che l'oltretomba di trasformi in 'Disco Inferno' con demoni danzanti e terremoti oppure che vi sia un ingorgo nelle stazioni di reincarnazione Karma... Sarete all'altezza dell'odierno ingegnere o sarete defilati alla squadra di pulizie infernali? In inverno avremo finalmente la risposta. Per ora 'au revoir' (Cantona docet)!

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

Un paio delle più grandi novità dell'E3, almeno per quanto riguarda i miei gusti, si sono trovate al padiglione di mamma Lucas. Iniziamo dunque con quello che si può definire l'oggetto dei desideri di tutti i fan di Guerre Stellari (ho fatto i salti mortali per accaparrarmi 'sta preview): Dark Forces 2 - Jedi Knight, il sequel dell'acclamato best-seller della passata stagione.
I passi avanti per questa nuova produzione sono veramente molti e meritano tutti di essere analizzati. Per prima cosa la trama: ricorderete che nella precedente storia vestivate i panni di un mercenario ribelle, tale Kyle Katarn, nel suo tentativo di fermare l'ennesima arma segreta dell'impero: i Dark Trooper. Ebbene, ancora una volta sarete costretti a tornare sulla breccia per sfidare l'Impero Galattico, anche se le cose si sono fatte più complicate di un tempo... Kyle sarà infatti costretto a imparare le vie della Forza nel tentativo di opporsi all'ascesa di sette oscuri Cavalieri, portando alla luce i misteriosi segreti dei sacri sepolcri della Valle degli ultimi Jedi. Usando le tanto decantate spade laser e plasmando i poteri della vostra mente, diverrete anche voi succubi delle tentazioni del Lato Oscuro o riuscirete ad abbracciare gli insegnamenti del bene? Per l'ennesima volta il destino dell'intera galassia è nelle vostre mani, non fatevelo scivolare per sbaglio!
Sviluppato appositamente per funzionare sotto Windows 95 (Arg! Colpo al cuore!), DF2 graficamente sarà su standard piuttosto alti: la risoluzione passerà dalla solita 320x200 a una bella 640x480, con l'ovvio supporto di tutti gli acceleratori grafici e sonori attualmente sul mercato, dei visori per la realtà virtuale e di una vasta gamma di joy.
Il motore che muove il tutto è stato completamente riscritto per cercare di sfruttare al meglio tutte le routine disponibili sotto W95, il sonoro sarà totalmente digitalizzato e non si escludono diverse tracce su CD.
Se tutte questo vi ha stupito, aspettate di sapere quest'ultima cosa e vi getterete dal balcone per la felicità, costruendone uno se non l'avete: Jedi Knight potrà essere anche giocato in multi-player via modem, rete o collegamento seriale!!! Trattenendo le lacrime e la contentezza, non ci resta che aspettare quest'inverno per la sua possibile uscita: io personalmente non me lo farò certamente scappare!





Speciale E3 EXPO LOS ANGELES '96

OUTLAWS

Quatta quatta, lesta lesta, ecco saltare fuori quella che sembra essere la nuova avventura Lucas. Ben poche sono le informazioni su questo nuovo prodotto: quello che sembra certo è che non si tratta della solita storia alla Monkey Island ma di una via di mezzo tra un arcade in prima persona (alla Doom, per intenderci) e un'avventura western vecchio stampo.
Voi impersonerete un vice sceriffo, James Anderson, che si è visto trucidare la famiglia per il semplice fatto di non aver acconsentito alla cessione dei propri terreni per il passaggio della ferrovia, simbolo inarrestabile del progresso e fonte di guadagno smodato per il governatore del posto. Guidato solamente dalla sete di vendetta, Anderson ha deciso di fare piazza pulita dei fuorilegge che hanno trasformato la sua pacifica vita in un inferno, eliminando uno ad uno i 20 criminali che si parano tra lui e l'uomo che ha avuto il coraggio di sparare a sua moglie e sua figlia. Ora non c'è più nulla che possa fermare lo sceriffo, nemmeno le leggi rappresentate dalla sua stessa stella!
Combinando scontri 3D ai classici rompicapi cui ci ha abituato la casa californiana, questo Outlaws avrà diverse caratteristiche peculiari: dalla possibilità di giocarlo via modem/rete/seriale alla posizione casuale delle locazioni e dei personaggi che, almeno teoricamente, dovrebbe aumentare la longevità del prodotto.
Evocative musiche alla Sergio Leone, effetti sonori e voci che potranno essere totalmente customizzate grazie all'editor interno, sono solamente alcune delle caratteristiche del gioco. La sua uscita, solo in formato Windows 95, è prevista verso la fine dell'anno, anche se la data è ancora indicativa...

X-WING vs. TIE FIGHTER

Qualcuno si è mai chiesto cosa sarebbe successo se gli appassionati di X-Wing si fossero incontrati con i fans di TIE Fighter per uno scontro all'ultimo sangue? Bene, ora avremo finalmente l'opportunità di scoprirlo in questo terzo simulatore nell'universo di Star Wars!
Dopo aver finito entrambi i precedenti titoli un paio di volte (compresi tutti i data disk trovati in commercio), non posso che essere entusiasta davanti alle prospettive di gioco: per la prima volta potremo decidere se unirci alla ribellione o all'Impero nel tentativo di abbattere i nostri stessi amici in incredibili partite via modem, rete o collegamento diretto!
Sì, proprio così: potrete sfidare ogni persona che osa mettere in dubbio la vostra superiorità tecnica semplicemente sparandogli un missile a concussione direttamente sulle gengive o depositandogli una bomba di superficie in tasca (Silvestri, I have you now! NdDarth 'FBS' Vader)!
Oltre all'alta risoluzione (640x480), per altro già disponibile in TIE Fighter - Collector's Ediction, altri tocchi di classe saranno aggiunti al tutto, come i drammatici effetti di luce e i nuovi modelli 3D completamente ritexturizzati che appariranno ancora più realistici.
Qualcosa come 12 caccia potranno essere pilotati da entrambe le fazioni, con più di 15 missioni libere, un'intera campagna a vostra disposizione e un editor interno che vi permetterà di creare missioni totalmente nuove: insomma, l'apoteosi per quanto riguarda i simulatori spaziali e un'occasione in più per affrontare incandescenti discussioni con tutti i sostenitori della saga di Wing Commander (come il buon vecchio BDM, con il quale non perdevo occasione di fare polemica. Un saluto!).
W-Xing vs. TIE Fighter sarà disponibile quest'inverno solo per Windows 95 (e due!) e certamente sarà bene accetto qui in redazione: almeno tre persone gli hanno già preparato il benvenuto a base di striscioni e collane di fiori. Altre notizie al più presto.

MORTIMER AND THE RIDDLE OF THE MEDALLION

Più volte rimandata per i soliti problemi di testing e ritocchi vari, quella che doveva diventare una delle prime avventure per ragazzi dai 5 ai 9 anni pubblicata da mamma Lucas sembra ormai in dirittura d'arrivo. Trattasi di una storia presentata quasi un anno fa, disegnata completamente da Steve Purcell, ideatore dei mitici quanto demenziali Sam & Max.
Voi, o meglio i vostri fratellini/sorelline/figli/nipoti o vicini, vestirete i panni di Sid e Sally, due mocciosi che, inseguendo il proprio cane nel giardino di casa, troveranno un passaggio per una strana dimensione modello 'Paese delle Meraviglie'. Qui, aiutati dallo strambo professor Lazlow e dalla lumaca a reazione Mortimer (poi dicono che i bambini di oggi sono più svegli di quelli di una volta... tutti sanno che le lumache a reazione non esistono!), Sid e Sally dovranno ritrovare sette frammenti di un misterioso medaglione rubato dal malvagio Lodius che, nel tentativo di divenire il mago più potente dell'intero mondo, ha trasformato in pietra tutti gli animali del creato.
Per poterli scongelare i ragazzi dovranno rispondere a diversi indovinelli più o meno stupidi del tipo: 'Abbaio e mordo, ma se faccio l'uno non faccio l'altro; che cosa sono?' oppure 'Ogni volta che vedo il lardo mi tagliano una zampa e miagolo per il dolore... Chi sono?' e via di questo passo.
Sfruttando il medesimo motore osservato in Rebel Assault 2, un sistema che consente di caricare filmati in tempo reale da CD senza perdere granché in qualità video (l'iNSANE), Mortimer porterà i giocatori in mondi ghiacciati, savane, foreste pluviali e deserti, fino all'immancabile scontro finale con Lodius in persona. Il gioco sarà prodotto per WIN 95 e Macintosh e la data di uscita dovrebbe corrispondere al prossimo autunno: comunque sia, aspettatevi una preview più dettagliata nei prossimi mesi. A me non resta che fare spazio sotto all'albero di Natale... no, non ho intenzione di prendere Mortimer, Natale è il nome del mio vicino di 6 anni!

FBS

NOVA LOGIC

F-22 LIGHTNING II

Già all'ECTS si parlava dell'ennesimo simulatore di volo targato Novalogic, ma ancora non era disponibile nessun immagine e le notizie in nostro possesso erano decisamente scarse: è bastato comunque attendere un mese soltanto per avere maggiori informazioni e delle foto da mostrarvi.
A quanto pare la politica della software house americana sembra quella di stupire i giocatori proponendo delle routine grafiche sempre all'avanguardia: 3 anni or sono realizzarono il sistema Voxel Space e ora, in concomitanza col nuovo engine Voxel Space 2, sono stati in grado di sviluppare un motore poligonale che, per quanto è possibile discernere dalle immagini, ha del sensazionale. F-22 LIGHTNING II sarà il primo titolo che sfrutterà queste nuove potenzialità e, nonostante la sbalorditiva resa grafica (ovviamente si tratta di SVGA), i programmatori assicurano una fluidità impeccabile.
L'aereo che potrete pilotare, pur rispecchiando dei modelli reali, sarà caratterizzato da un numero limitato di comandi e volare sarà molto semplificato e divertente: non sarà più necessario sorbirsi decine di pagine di manuale prima di poter prendere il volo, l'F-22 sarà immediatamente accessibile anche ai giocatori meno avvezzi ai simulatori di volo.
Come ultima cosa vi segnalo che, al pari degli altri titoli Novalogic, F-22 Lightning II disporrà dell'opzione multigiocatore che consentirà di collaborare con un amico (tramite modem o collegamento diretto) per cercare di portare a termine le varie missioni o di giocare in rete fino a un massimo di 8 persone.
Consiglio a tutti gli appassionati di tenersi sintonizzati: l'uscita è prevista per la fine di quest'anno.

COMANCHE 3

L'elicottero militare Comanche ha effettuato il suo primo test di volo soltanto lo scorso 6 gennaio, ma grazie alla Novalogic tutti gli appassionati di questo potentissimo mezzo da guerra hanno già avuto modo di pilotarlo con un anticipo di ben 3 anni. I tempi sono cambiati, i processori si sono decisamente evoluti e per realizzare il nuovo seguito del famoso simulatore di volo è stato scomodato un nuovo engine, il Voxel Space 2. Se da una parte queste routine grafiche richiedono un computer molto potente per funzionare adeguatamente (si parla di un 486 veloce come minimo, mentre il Pentium è fortemente raccomandato; senza contare che per usare il massimo livello di dettaglio sono essenziali 16 MB di memoria), d'altro canto i risultati che sono stati ottenuti sono sbalorditivi: un confronto con la vecchia tecnologia Voxel è improponibile, ora il livello del dettaglio è nettamente superiore, si riescono a vedere oggetti che sono ancora molto lontani dalla vostra posizione e l'ambiente circostante verrà ricreato con maggior fluidità.
Visto il successo dell'opzione multigiocatore sperimentata in Werewolf vs. Comanche, anche il nuovo titolo la supporterà. Le possibilità rese disponibile sono quelle già elencate per F-22: 2 giocatori, connessi con il modem o tramite collegamento diretto, uniti per cercare di portare a termine le missioni o modalità di gioco in rete per un massimo di 8 piloti.
Per vedere il gioco completo bisognerà però attendere fino alla fine dell'anno.

ARMORED FIST 2 - M1A2 ABRAMS

Continuiamo a parlare di seguiti e dopo avervi presentato Comanche 3 è giunto ora il turno di ARMORED FIST 2 - M1A2 ABRAMS. Naturalmente, anche per questo titolo, verrà sfruttato il rivoluzionario motore Voxel Space 2. Questo significa che, pur essendo la visuale posizionata poco sopra al terreno, non si vedranno gli enormi pixel fastidiosi che avevano penalizzato il livello grafico del primo Armored Fist. Ora il dettagliato terreno si miscela agli oggetti poligonali che vi sono stati disseminati e il risultato ottenuto, giudicabile anche dalle foto, è senza dubbio molto convincente.
Termino segnalandovi che tutte le caratteristiche del carro armato M1A2 ABRAMS saranno incluse nel gioco e che, anche in questo caso, sarà possibile divertirsi con degli amici grazie all'opzione multigiocatore. L'uscita, come per i titoli precedenti, è prevista per la fine dell'anno.

RED

BLIZZARD ENTERTAINMENT

STARCRAFT

Dopo averci deliziato con i due Warcraft, la Blizzard torna alla carica con questo titolo che, già dal nome, lascia presagire molto. Starcraft infatti, come facilmente intuibile dal nome, riprende le fila di Warcraft, con un'unica differenza abbastanza implicita, ovvero l'ambientazione: il prefisso Star non è stato certo messo lì per fare scena, ma per indicare uno scenario che in qualche modo potesse ricordare lo spazio. Mettiamola così, Starcraft non è null'altro che Warcraft lanciato nello spazio e, da quello che ho potuto capire, dotato dello stesso engine. Le innovazioni principali rispetto alla controparte fantasy riguardano l'aggiunta di una nuova razza (tre contro le canoniche due di Warcraft), l'implementazione di un supporto multigiocatore che consente la partecipazione contemporanea di otto giocatori e di "battle.net", una nuova trovata che permetterà di scannarsi via Internet tramite i server forniti dalla Blizzard. "battle.net", sarà una vera e propria arena via fibre ottiche all'interno della quale, oltre allo scippare le doverose mazzate, si potrà anche scambiare idee, chiacchierare su strategie di gioco e scambiarsi trucchi grazie alla chat che verrà attivata il più presto possibile presso il sito della Blizzard (http://www.blizzard.com). Per ulteriori informazioni vi rimando al sito dove presto verrà attivato "battle.net", mentre per quanto riguarda Starcraft, non posso fare altro che consigliarvi di seguire i prossimi numeri dove con molta probabilità troverete qualche notizia in più. Nel frattempo beccatevi le foto...

DIABLO

Appena accennato nel numero in cui il sottoscritto recensì Warcraft II, Diablo si preannuncia come uno dei giochi più interessanti di quest'inverno. Per chi si fosse perso la vecchi voce di corridoio, ricordo che Diablo non è altro che un gioco di ruolo fantasy che ricorda molto da vicino Ultima VIII, grazie alla splendida visuale 3D isometrica che sfoggia tonnellate di locazioni renderizzate e una grafica in SuperVGA che fa quasi gridare al miracolo. La peculiarità principale di Diablo però, sta nel fatto di possedere un randomizzatore di livelli: ciò significa che le trappole, le porte e i mostri non saranno mai allo stesso posto e che ogni partita sarà completamente diversa dall'altra, con un conseguente aumento smisurato della longevità. Come se questo non bastasse, sono state anche previste le possibilità di giocare via modem, via rete e via Internet, grazie al sistema "battle.net" di cui ho parlato poco più sopra. Insomma, un sacco di modi per divertirsi e un centinaio di creature da poter abbattere usando sia la magia che il vile ferro. La data di uscita rimane però ancora un mistero, anche se con molta probabilità si tratterà di attendere almeno il prossimo autunno.

WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL

C'era da aspettarselo ed eccolo qui, un data disk bello fresco per Warcraft II, oramai arrivato a quota 500,000 copie vendute in tutto il mondo, un vero record per una software house giovane come la Blizzard (e che posso vantarmi di avere scoperto, come ben sa chi segue TGM da diversi anni...). Comunque sia, Beyond The Dark Portal conterrà 50 nuove mappe sulle quali cimentarsi in sfide all'ultimo sangue con amici e nemici. Se invece preferite giocare nella solitudine della vostra bella cameretta, sappiate che dovrete affrontare ventiquattro nuove missioni all'ultimo respiro (sperando che non sino settate al livello di difficoltà delle Covert Operations di Command & Conquer che risultavano decisamente difficili anche per il giocatore più esperto...). Oltre ai numeri, Warcraft II: Beyond The Dark Portal prosegue nello sviluppo della trama lasciata in sospeso con il precedente episodio, quando gli umani sono riusciti a distruggere il portale che permetteva agli orchi di subentrare all'interno del reame di Azeroth. Ora, con le ultime forze rimanenti, le truppe umane hanno deciso per la prima volta di mettere piede nel territorio orchesco e combattere il nemico sul proprio terreno per evitare di venire invasi nuovamente.

Insomma, se possedete Warcraft II e l'avete terminato in entrambe le modalità di gioco, questo data disk risulta praticamente un must in attesa che esca Starcraft o un eventuale Warcraft 3...

Prima di abbandonarvi al resto dello speciale segnalo che Warcraft II: Tides Of Darkness è in fase di sviluppo anche per Macintosh! Per quanto riguarda Pax Imperia II, altro titolo annunciato un po' di tempo fa, non se ne sa molto e in caso di aggiornamenti vi metteremo al corrente.

MAO

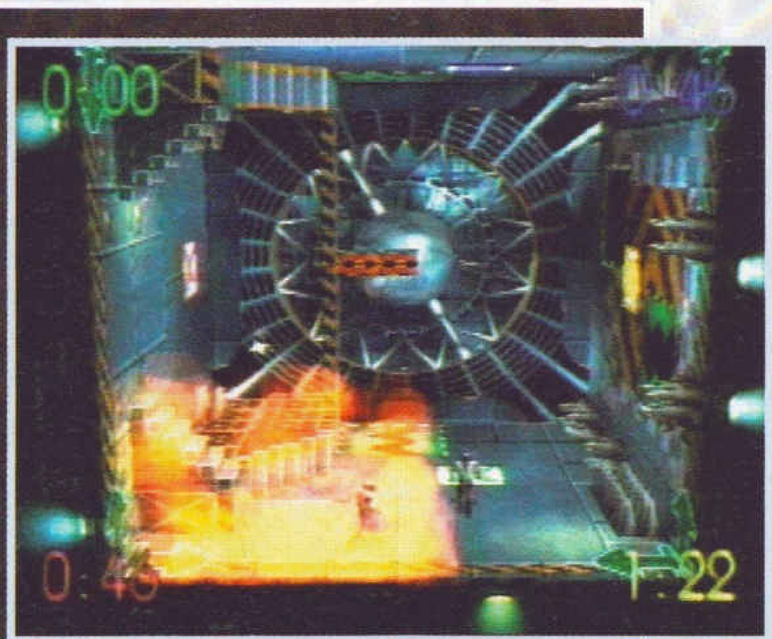
ACTIVISION

PROLOGO

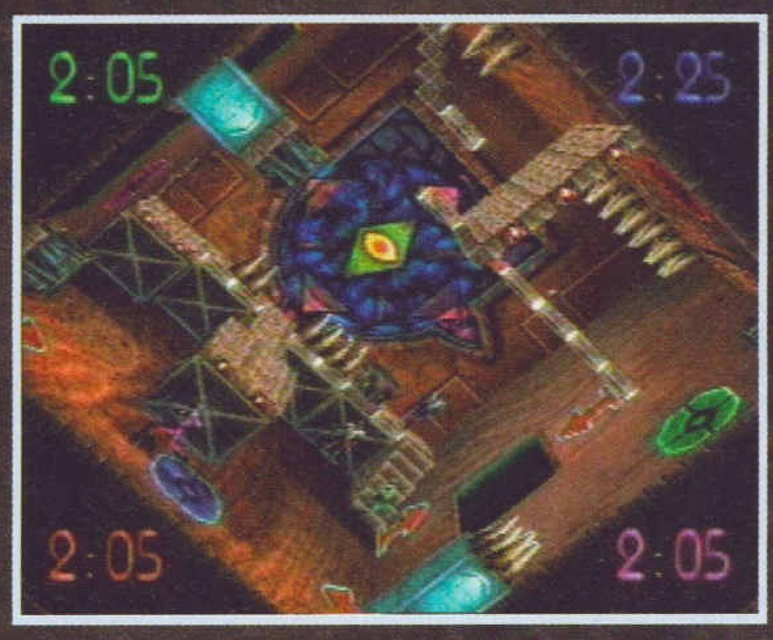
Potevo andare al mare; potevo andare a registrarmi all'E3 per non fare la coda la mattina dopo [che io ho magistralmente saltato con un colpo balzabecco. Esperienza del Grande Maestro. NdMax]; potevo anche non fare un bel niente e scorrazzare in giro per LA a bordo della mia Sebring convertibile. Invece, nel bel mezzo di una soleggiata giornata californiana, insieme al buon Alex Rossetto, sono andato in quel di Wilshire Blvd. per realizzare uno scoop sulle novità dell'Activision. Vediamole insieme...

Stefano Silvestri

BLAST CHAMBER



Dopo aver faticosamente trovato il giusto numero civico ed essere salito al decimo piano del grattacielo dell'Activision, sono stato scortato dalla simpaticissima Janine Johnson all'ufficio di Tom Sloper, il produttore di Blast Chamber, interessantissimo gioco d'azione che uscirà entro la fine dell'estate per Saturn e PSX e, per Natale, per Windows 95. Ambientato nel futuro, vedrà come protagonisti quattro atleti allevati fin da piccoli per eccellere in quello che è lo sport più famoso e seguito del mondo: Blast Chamber, appunto. Addestrati duramente e sottoposti alle più esasperate mutazioni genetiche, i quattro dovranno lottare duramente per il possesso di un cristallo d'energia che sarà disponibile in varie locazioni presenti all'interno di un cubo visualizzato in perfetta prospettiva tridimensionale. Scopo del gioco sarà quello di impossessarsi di questa scintilla pulsante e piazzarla entro un trasmettitore prima che gli altri tre contendenti riescano a catturarvi e a rubarvi il prezioso artefatto. Quello che darà più "sale" allo scontro sarà la bomba a orologeria che vi è stata inserita sotto la pelle della schiena e che esploderà inevitabilmente se non riuscirete a compiere la suddetta operazione entro un determinato tempo limite. Il gioco di per sé non offrirebbe particolari spunti di riflessione se non fosse per una peculiarità della stanza, che, azionando determinati interruttori, è capace di roteare su sé stessa a 360°. Una breve partita con Mr. Sloper (che tra l'altro ha visto la mia vittoria di misura) si è rivelata un'esperienza frenetica e accattivante, con me spesso in fuga e Tom a braccarmi con dei feroci colpi alle reni, io che perdevo la pietra e che allora facevo roteare la stanza su se stessa vedendo i giocatori avversari precipitare dal soffitto e schiantarsi ai miei piedi. Man mano che si avanzerà nel corso dei 40 livelli di difficoltà, le stanze si faranno sempre più complesse, con botole, trappole, strettoie, funi e quant'altro possa rallentare la vostra marcia prima che possiate depositare il cristallo nell'apposita locazione. Questo piccolo capolavoro di giocabilità presenterà tre diverse modalità di gioco (1 Player, Free All ed Elimination) e dovrebbe richiedere almeno un Pentium 90 per poter visualizzare adeguatamente le rotazioni in alta risoluzione della stanza.



PITFALL 3D

Il tempo di scendere qualche piano ed eccoci giungere da Tony Grant, produttore di Pitfall 3D, titolo che ha senz'altro interessato Alex e che invece ha suscitato qualche flebile speranza nel sottoscritto, dato che l'eventuale versione per PC di questo platform game tridimensionale è stata annunciata per una data successiva al marzo del 1997. Quello che ho potuto vedere, comunque, è un interessante platform game, ancore in fase di sviluppo, che si avvale degli sketch (che potete vedere qui di seguito) dello stesso disegnatore dei comics di Star Wars. Credo sia inutile soffermarsi su chi sia Pitfall e su quale sia la sua storia, che è cominciata sull'Atari VCS e che, al momento, si è conclusa l'anno scorso con una sua interessante apparizione su Windows 95; quello che invece credo interesserà tutti è che Pitfall 3D al momento è previsto solo per i possessori di schede grafiche accelerate ATI, che tutto, dal protagonista ai 35 mostri avversari, sarà realizzato all'insegna della tridimensionalità e che saranno presenti 15 mondi non lineari, numerose aree segrete e livelli bonus. Una piccola chicca di questo interessante platform è che la stessa grafica del nostro eroe sarà soggetta a delle mutazioni nel corso della partita: se al primo livello sarà tutto bello vestito, sbarbato e con un placido sorriso stampato sulla bocca, nel prosieguo dell'avventura la sua espressione diventerà sempre più da duro, i vestiti laceri e numerose cicatrici solcheranno il suo corpo. Se questa cura nei particolari si rifletterà anche in tutti quegli altri particolari che fanno di un videogame un successo anziché un prodotto mediocre, credo che ci si possa attendere un vero e proprio capolavoro.

INTERSTATE '76

Concludiamo la rassegna di anticipazioni sull'Activision con quello che a mio avviso è stato uno dei titoli più originali di tutto l'E3: Interstate '76. Quando tutti fanno a gara per portarci nel futuro più lontano possibile, ecco giungere l'Activision che al contrario ci fa tornare agli anni '70, caratterizzati da quel misto di musica, moda, abbigliamento e acconciature tipici della rivoluzione culturale di quel decennio. Alla guida di una delle 25 auto più potenti dell'epoca, ci troveremo a combattere una gang di mercenari che, a bordo dei loro veicoli, cercheranno di distruggere il più grosso deposito di petrolio degli USA. Per concludere le oltre 25 missioni che dovremo superare per vedere la tanto agognata sequenza finale, potremo servirci di un vero e proprio arsenale che imbarcheremo sul nostro bolide (si potrà anche sparare dal finestrino con una pistola di quelle veramente grosse...). Interamente ambientato nelle strade del Southwest americano, il gioco si avvarrà dello stesso engine di Mechwarrior 2 e permetterà una libertà d'azione pressoché illimitata, se è vero che si potrà tranquillamente abbandonare la strada asfaltata per proseguire negli sterrati. Accompagnati dalle musiche di James Brown, ci potremo anche sbizzarrire in una modalità di gioco alla Destruction Derby, fattore questo che contribuirà non poco a elevare la longevità del prodotto. Previsto per ottobre sia per DOS che per Windows 95, Interstate '76 permetterà anche di sfidare direttamente un amico in modalità head-to-head oppure di collegarsi in rete per affrontare fino ad altri 7 contendenti.

Speciale E3 EXPO LOS ANGELES '96

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

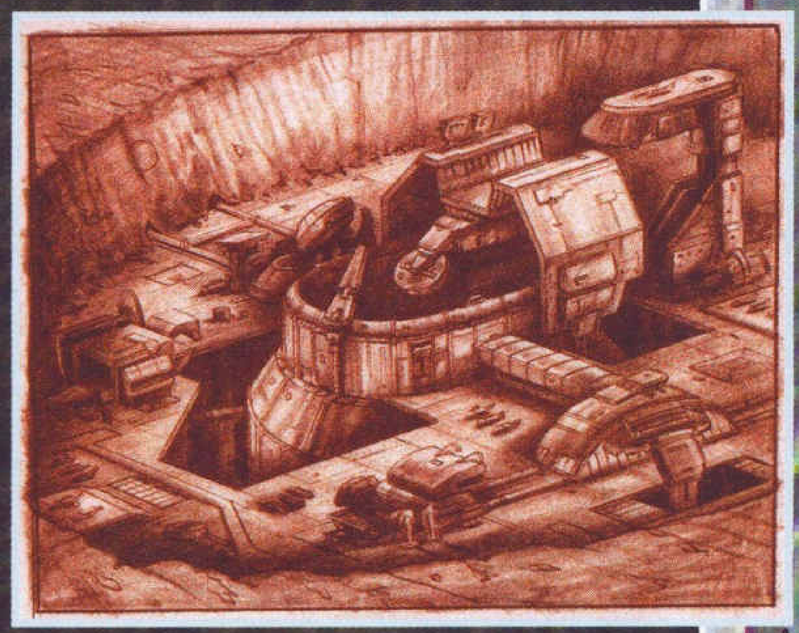
Qualche corridoio, una paio di ascensori, due stanze, ed eccoci finalmente di fronte a Matt Chandler, giovanissimo programmatore di Mechwarrior 2 che, accompagnato dalle note della colonna sonora Braveheart di James Horner, ci ha fatto assistere a una partita del suo nuovo simulatore. Superato il primo impatto tra la musica medioevaleggiante di sottofondo e i missili che volavano invece a tutto schermo, ci siamo accorti che il prodotto in questione non è un data-disk, come ci si poteva attendere, bensì uno stand-alone che verrà ambientato 50 anni prima degli eventi che ci hanno visti protagonisti in Mechwarrior 2. Le novità principali non riguardano tanto una migliorata visione agli infrarossi che caratterizzerà le missioni notturne, quanto piuttosto la filosofia di gioco, radicalmente rinnovata. Innanzitutto non ci saranno più due fazioni tra le quali scegliere, ma si vestiranno i panni di un combattente che, a bordo del proprio mech, cercherà di evitare che i due Clan protagonisti in MW2 conquistino la Innersphere. In secondo luogo, si potrà scegliere se accettare le missioni o se, al contrario, rifiutarle e concentrarsi su altre ritenute più abbordabili: si dà infatti il caso che partiate con un mech abbastanza scarso e che, col progredire delle missioni, riuscirete a entrare in possesso dei soldi necessari ad acquistare eventuali upgrade o effettuare le necessarie riparazioni. Se quindi la battaglia che vi attende vi sembrasse di difficoltà insormontabile, potreste sempre pensare di concentrarvi su degli scontri minori e affrontare le situazioni più impegnative solo quando vi sentirete abbastanza forti. Purtroppo però, più ritarderete gli scontri decisivi, più i Clan si impossesseranno dei 50 territori nei quali è suddivisa la Innersphere. Potreste allora pensare si spendere tutto e subito per potenziarvi fin dall'inizio, ma poi rischiereste di restare senza fondi per riparare i danni subiti in battaglia dal vostro mech. Tecnicamente parlando, il gioco in questione vedrà finalmente all'arrivo delle texture, che ricopriranno il terreno e i robot (MW2 era bello, ma un po' troppo "essenziale" nella grafica) e non richiederà l'utilizzo di alcuna scheda accelerata.
Come vedete, quindi, i cambiamenti che contraddistingueranno questo Mercenaries sono molti: per vedere quali esiti sortiranno queste innovazioni, non dobbiamo far altro che attendere settembre.

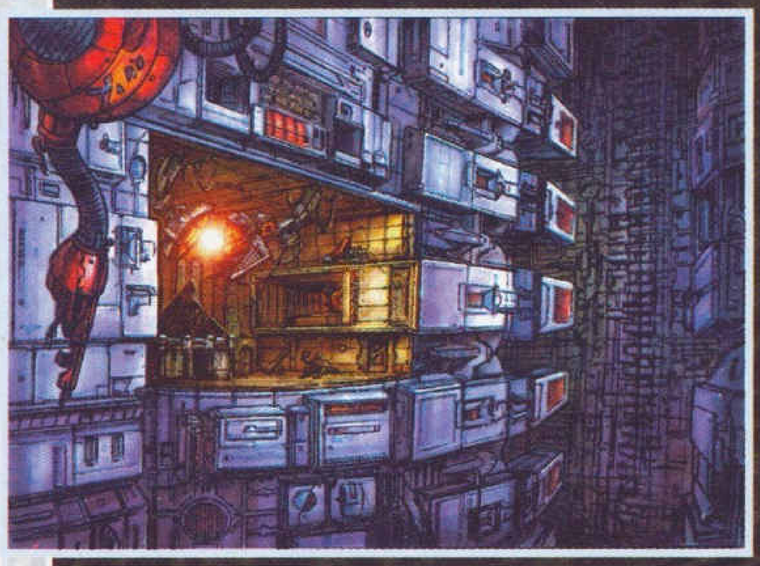
HYPERBLADE

Veloce veloce per questa simulazione sportiva futurista tridimensionale della quale avete già sentito parlare abbondantemente qualche numero fa. In questo gioco un po' Rollerball un po' Speedball, le texture sono state completamente ridisegnate (sfortunatamente solo per i possessori di una scheda accelerata ATI) ed è stato inserito anche il soffitto, che potrà essere così sfruttato per compiere ulteriori evoluzioni. Le movenze estremamente realistiche dei personaggi (oltre 200) sono state ricavate, a detta del programmatore indiano Sailesh Patel, nientemeno che dal National Rollerblade Championship britannico e, novità, per guadagnare dei punti sarà ora possibile infierire sugli avversari con le lame altrimenti utilizzate per mantenere il possesso della palla. A settembre per Windows 95.

PLANET FALL

Usciti dalla stanza di Tony Grant e percorso qualche metro all'interno del labirintico grattacielo dell'Activision, mi rendo conto di aver ormai irrimediabilmente perso il senso dell'orientamento: poco male, ho Janine che mi guida e così in qualche minuto giungo di fronte alla porta di Rodney Walden, Carey Chico, Ian Magness e Mauro Borrelli (che ha anche lavorato con Coppola nella realizzazione del bellissimo Bram Stocker's Dracula) per vedere Planetfall, il seguito delle avventure testuali Planetfall e Stationfall che ebbero successo numerosi anni fa. Il tempo è passato, l'hardware si è evoluto in modo esponenziale e ora anche il seguito di quei pionieristici videogame si è chinato ai voleri della tridimensionalità in tempo reale, caratteristica questa che riguarderà tanto i fondali quanto gli stessi protagonisti dell'avventura. Partiti dal grado di Luogotenente di una Pattuglia Stellare della Terza Unione Galattica, verrete promossi a Presidente della stessa salvo scoprire che dietro questa vostra rapida carriera c'è del torbido. Purtroppo però non avrete troppo tempo per porvi dei quesiti, dato che verrete presi dall'incalzare degli eventi: un misterioso incidente ha provocato la distruzione di un pianeta confinante e voi dovrete fare di tutto per scoprire cosa si celi dietro questa cospirazione che potrebbe portare nientemeno che alla distruzione dell'Unione Galattica stessa. All'interno di quest'avventura che non si avvarrà di alcun fondale precalcolato e che, al momento in cui l'ho vista, garantiva delle animazioni a 20 fps, troverete poi nientemeno che Floyd, uno dei protagonisti delle vecchie avventure testuali che, col suo aiuto, non solo vi guiderà attraverso i puzzle tridimensionali che quelli dell'Activision hanno pensato per voi, ma vi aiuterà anche a sopravvivere ai temibili cacciatori di taglie che saranno sulle vostre tracce e all'agguerrita flotta nemica che si sta ammassando ai confini del vostro sistema solare.
Planetfall è previsto per i primi mesi





SEGA

VIRTUA FIGHTER PC

Lo sapevo che alla fine la Sega non si sarebbe fermata a quei tre titoli (mediocri) che ci ha propinato nei mesi scorsi (Ecco The Dolphin, Comix Zone e l'infimo Tomcat Alley): con questo E3 la casa giapponese ha deciso finalmente di imporsi sul mercato degli home computer, dopo il grandissimo successo ottenuto con il Saturn. Se vi ricordate, proprio cinque numeri fa vi diedi la buona novella con un articolo di due pagine in cui abbiamo presentato per la prima volta anche Virtua Fighter. Se fate mente locale però, vi ricorderete però di quanto decantai la goliardia della Sega di pubblicare un giocone di questo calibro in "bundle" con un scheda acceleratrice 3D, la famigerata Diamond Edge. Con il passare dei mesi però, il mio entusiasmo è andato via via scemando perché, tra a me e me, pensavo che non avrei mai potuto giocare questo grande picchiaduro sul mio PC. Invece, come per magia, Virtua Fighter sarà ora anche disponibile per tutti coloro che non posseggono la suddetta scheda, grazie all'avvento delle tecnologie Microsoft, Direct X e Direct 3D, il tutto ovviamente da far girare sotto Windows '95. Mi sembra che non ci sia bisogno di presentazioni per questo gioco, anche se un breve sunto per chi ha vissuto su Marte negli ultimi anni non dovrebbe fare male. Virtua Fighter è stato un grandissimo successo in sala giochi e si è ripetuto anche su Saturn, almeno fino all'avvento del secondo episodio. Tra il primo e il secondo capitolo della saga c'è stata anche la parentesi Remix (gioco praticamente uguale ma con la grafica in alta risoluzione!) e la versione PC le proporrà entrambe al grande pubblico. Scopo del gioco: prendersi a mazzate, in compagnia o da soli, usando uno degli otto lottatori a disposizione. Bene, sento che state iniziando a scaldarvi di già, quindi non indugio oltre e vi dico che la data di uscita dovrebbe cadere nel mese di settembre. Preparatevi, la battaglia sta per cominciare...

DAYTONA USA

Ecco un altro grandissimo gioco che ha spopolato su console e in sala giochi e che finalmente uscirà anche per PC, mettendosi in diretta concorrenza con Screamer (del quale si vocifera di un imminente seguito) e The Need For Speed. Daytona USA è la classica gara di prototipi che si lanceranno a velocità sfrenate su quattro piste di difficoltà crescente. Lubrano direbbe "La domanda sorge spontanea" e allora rubo la frase e vi dico: "Ma il PC riuscirà a far muovere tutto quel ben di Dio di poligoni, texture e chi più ne ha più ne metta?". Mah, io sono un po' dubbioso, comunque chi vivrà vedrà!
Data di uscita: quest'autunno, salvo complicazioni.

MANX TT SUPERBIKE

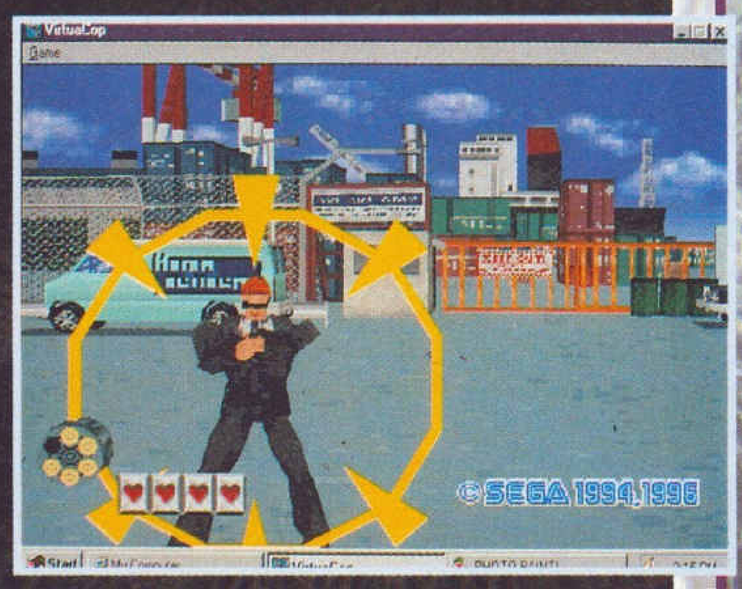
Non so a quanti potrà interessare questo gioco, visto il calibro dei precedenti, ma alla fin della fiera tutto fa brodo, quindi sparatevi anche questo! Come si può intuire dal titolo, si tratta di un gioco di motociclismo estremo (sia ben chiaro che nessun gioco di motociclismo sarà mai più bello di Super Hang On!), con tanto di dossi, cunette, ostacoli naturali, avversari intelligenti e chi più ne ha più ne metta.
Per quanto riguarda la data di uscita, vale lo stesso discorso fatto per Sega Rally Championship poche righe più sopra.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Ma come, vi ho detto poche righe sopra che uscirà Daytona e subito dopo mi tocca comunicare che è in fase di realizzazione anche un altro grandissimo gioco di guida? Beh, che ci volete fare, io devo riempire questo spazio e voi dovete leggerlo, perciò vediamo di rispettare le gerarchie... Scherzi a parte, Sega Rally è forse il più atteso tra questi titoli e per certi versi è anche lecito aspettarsi che sia così: come si può restare indifferenti di fronte al fascino di un prodotto del genere? Basta guardare le foto per innamorarsene! Comunque sia vi rimando a uno dei prossimi numeri per ulteriori ragguagli, dato che la data di uscita è stata fissata ai primi mesi del 1997.

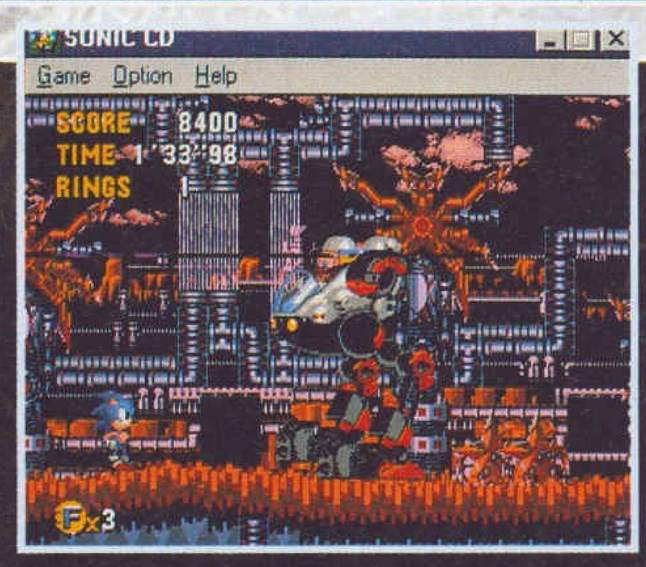
VIRTUA CITY PD

Dietro questo nome piuttosto criptico, si cela il buon vecchio Virtua Cop, un altro arcade che ha letteralmente spopolato. Lo schema di gioco è lo stesso di Operation Wolf, anche se, in concomitanza con i tempi, la grafica e il sonoro sono ovviamente di un livello fenomenale. Lo scopo del giocatore sarà quello di affrontare i criminali muovendo il mirino simulato di una pistola come se la si stesse maneggiando sul serio: in poche parole, una visuale in soggettiva. Se in sala giochi e sulle console si poteva godere di due pistole giocattolo a infrarossi, l'interfaccia per PC rimane ancora un mistero, ma ci vorrà ben poco per scoprirlo, considerato che la data di pubblicazione dovrebbe coincidere con la caduta delle foglie di questo 1996.



SONIC

Ebbene sì, il gioco che abbiamo atteso per anni, il porcospino più amato/odiato del mondo videoludico, è a un passo dal suo esordio sui PC. Per la sua mascotte, la Sega ha in mente grandissimi progetti che vanno dalla conversione del platform che ha fatto impazzire milioni di persone (me compreso. Mi ero fatto prestare un Sega MegaDrive e dopo aver finito Sonic e aver spaccato la console durante una partita a Puyo Puyo non l'ho più restituito...) alla realizzazione di una serie di educativi (il primo, Sonic Schoolhouse dovrebbe servire ai più piccoli per imparare a scrivere e a leggere). Sempre appartenenti a questa collana di educativi dedicati a un pubblico giovanissimo, troveremo anche Garfield e Bug!. Come se non bastasse, nei progetti della Sega rientra anche la pubblicazione di Sonic & Knuckles, ovvero Sonic 3 (anche se a questo punto avrei dei seri dubbi su chi stia al marketing dell'azienda. Ma lo sapete che Sonic 3 su console racchiudeva anche i primi due? Che senso avrebbe allora pubblicare in "solitaria" il primo capitolo? Mah, misteri dell'editoria videoludica...). Sonic PC promette di essere frenetico e coinvolgente come l'originale e grazie alla potenza del PC, potremo anche gustarci dei filmati e delle splendide colonne sonore eseguite direttamente da CD.



Chiudiamo questa carrellata con altri titoli piuttosto interessanti: Vectorman, un platform fuori di testa come pochi, World Series Baseball 96 (per tutti gli amanti di questa disciplina sportiva) e Baku Baku, un puzzle game divertentissimo che qui in redazione ci ha tenuto svegli per diverse notti (non ai livelli di Puyo Puyo...). Lo scopo di questo gioco, molto simile a Tetris e Columns, è quello di eliminare le mattonelle rappresentati degli animali (leone, cane, panda, scimmia) affiancando loro i rispettivi alimenti (scimmia-banana, cane-osso, ecc...) e battere così l'avversario, sia esso computerizzato o umano, che giocherà contro di noi... Un gran divertimento, ma purtroppo di questo titolo non abbiamo nemmeno uno straccio di press-release e quindi nemmeno la più pallida idea di quando possa uscire. Stay Tuned!

MAO

Speciale EXPO E3 LOS ANGELES '96

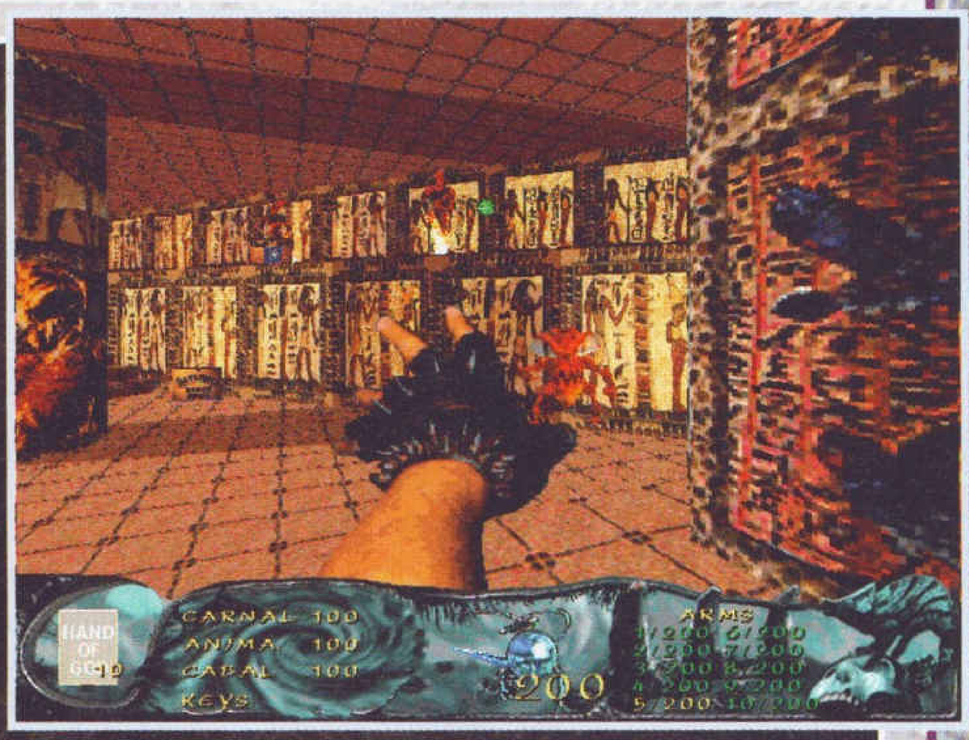
CYBERDREAMS®

NOIR

La Cyberdreams è diventata famosa soprattutto per le particolari caratterizzazioni che è riuscita ad attribuire ai suoi titoli (sicuramente molti conosceranno Darkseed e I Have No Mouth and I Must Scream), ed è seguendo questa linea di produzione che in autunno potremmo assistere a un'avventura realizzata in un rigoroso bianco e nero, ambientata nella Los Angeles degli anni '40.
Nei panni di un investigatore privato dovrete risolvere 6 casi misteriosi: vi imbatterete nel controspionaggio, vi avventurerete nei sobborghi di Chinatown alla ricerca di un vostro collega scomparso, visiterete i migliori hotel di Hollywood e vi ritroverete a notte fonda in eleganti night-club dove poter finalmente affogare i dispiaceri nell'alcool. Tutti gli ambienti sono stati ricreati rispettando le loro vere fattezze d'epoca: avrete così la possibilità di passeggiare per il Griffith Park Observatory, visitare il Bradbury Building e svariate altre locazioni realmente esistenti; la quantità di materiale raccolto per rendere fedele l'aspetto del gioco all'epoca in cui si svolge è veramente sbalorditiva e, unitamente alla colonna sonora, questi due aspetti vi permetteranno di vivere un'esperienza dall'atmosfera assolutamente grandiosa.
La non linearità dei casi da risolvere e i 3 livelli di difficoltà dovrebbero bastare per rendere un'idea della flessibilità offerta da Noir e, se tutte le promesse verranno mantenute (si parla di qualcosa come 1600 fotografie e 75 sequenze animate!), basterà attendere qualche mese per avere fra le mani una delle avventure più intriganti del '96.

REVERENCE

A quanto pare la Cyberdreams ha deciso di cimentarsi in un genere diverso dalle avventure e compie il grande passo annunciando l'uscita (prevista anche in questo caso in autunno) di REVERENCE, un gioco d'azione in prima persona (in stile Doom) con svariati elementi fantasy.
Scelto dagli dei, dovrete viaggiare attraverso 4 regni (fuoco, acqua, terra, aria) per arrivare a sconfiggere, dopo aver superato gli innumerevoli pericoli dislocati nei 20 terrificanti livelli che vi attendono, delle agghiaccianti creature che soggiogano la razza umana: dal vostro successo dipenderà la sopravvivenza della vostra specie.



Durante il vostro cammino potrete guadagnare un buon quantitativo di armi (all'incirca una ventina) e innumerevoli incantesimi che vi aiuteranno ad affrontare i sempre più ostici nemici che cercheranno di sbarrarvi la strada. L'opzione in rete, oltre a permettervi di combattere al fianco di alcuni compagni (fino a 16!), vi offrirà l'opportunità di dimostrare la vostra bravura sfidando chiunque si ritenga alla vostra altezza nel corso di un death-match.
Il motore grafico sfrutterà tutte le potenzialità di Windows '95 per muovere fluidamente la grafica nella risoluzione 640x480 che, a quanto si può vedere dalle foto, sembra veramente sensazionale. Pare che la Cyberdreams si trovi perfettamente a suo agio in qualsiasi genere di gioco e Reverence ha tutte le carte in regola per diventare un gran titolo: è sempre comunque meglio aspettare l'uscita definitiva prima di tirare delle conclusioni affrettate.

THE INCREDIBLE SHRINKING MAN

Chiamati a investigare sulla scomparsa di Julie Caldwell, giovane ricercatrice e assistente del dottor Franklin, vi addentrerete nel castello di questo eccentrico scienziato per iniziare le ricerche, ma solo quando vi verrà somministrata una pozione che comincerà a rimpicciolirvi capirete che dietro tutta questa vicenda si nasconde ben più di un semplice rapimento: siete incappati nel pericoloso piano di uno psicopatico. Inizia così il titolo della GO-GO Interactive, un nuovo gruppo di programmatori alla loro prima collaborazione con la Cyberdreams.
THE INCREDIBLE SHRINKING MAN è un misto tra avventura e gioco d'azione: un potente motore grafico poligonale vi permetterà di aggirarvi fra i 10 livelli in cui è suddiviso il maniero e, difendendovi dai vari pericoli che incontrerete sulla vostra strada, dovrete riuscire a trovare la ragazza e un antidoto per ritornare alle vostre dimensioni originali prima che il rimpicciolimento vi porti a scomparire definitivamente. Avanzando nel gioco vi accorgerete della progressiva diminuzione delle vostre dimensioni e solo abituandovi all'idea di quanto vi sta accadendo riuscirete a sopravvivere alle varie insidie. Dovrete utilizzare un semplice ago come arma per affrontare feroci formiche, sarete costretti a correre per evitare la scopa di una governante troppo zelante e dovrete ricercare minuscoli passaggi segreti per raggiungere delle locazioni altrimenti inaccessibili.
Devo ammettere che l'idea di gioco mi ha decisamente colpito e dalle foto si può già notare la cura che è stata profusa in questa realizzazione: aspettiamone ansiosi l'uscita prevista per la fine di quest'anno.

RED

Microsoft®

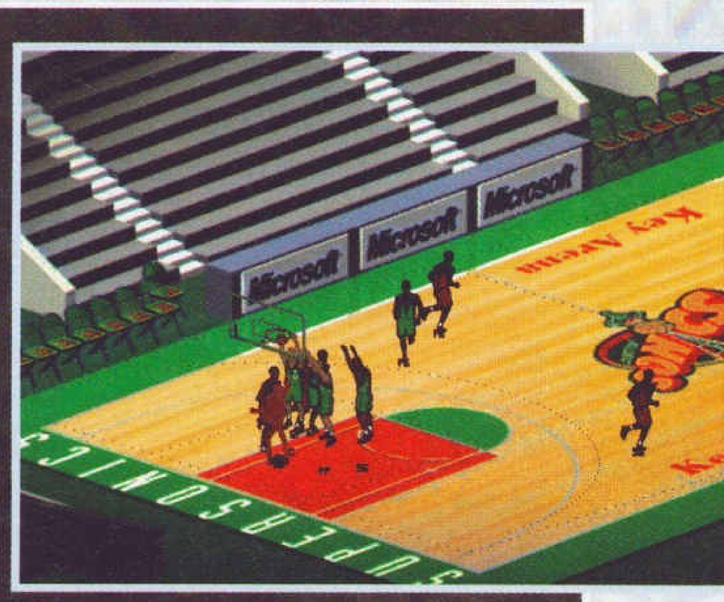
PROLOGO

Era nell'aria già da qualche tempo: dopo l'esperimento di Fury3, la Microsoft ha deciso di imporsi al grande pubblico anche come etichetta di software prettamente ludico. L'imponente stand con il quale si è presentata al Los Angeles e il cospicuo numero di titoli che trovate raccolti in queste pagine ne sono la prova più inequivocabile...

MONSTER TRUCK MADNESS

Dai Terminal Reality ecco una grande idea, che senza dubbio saprà stimolare le fantasie di numerosi videogiocatori. A bordo di un 'bestione quottroruote', scelto in un ampia gamma di veicoli realmente esistenti (tipo il BigFoot o lo Snake Bite), dovrete intraprendere una lunga serie di gare attraverso una moltitudine di scenari modellati in 3 dimensioni. Le piste saranno ricolme di ostacoli di ogni sorta, cosicché, oltre a tenere un occhio sugli avversari, vi toccherà destreggiarvi per evitare di mandare in pezzi il vostro poderoso veicolo. La voce di Armey Armstrong contribuirà a portare sugli schermi il feeling che si respira nella realtà. La possibilità di gioco in rete e via modem e quella di collegamento a un apposito sito Internet dedicato agli appassionati aggiungono qualche punto a quello che di per sé è già un prodotto curioso. A ottobre sui nostri monitor.

NBA FULL COURT



Altra simulazione di basket, altra simulazione della NBA. Questa volta, però, allo scopo di raggiungere il massimo realismo possibile grazie alle avanzate tecniche di motion capture e di mettere a punto un modello di intelligenza artificiale davvero competitivo, hanno partecipato al progetto in qualità di consulenti anche allenatori e giocatori della lega americana. Questa collaborazione ha prodotto un totale di 100 schemi, che dovrebbero regalare all'utente un realismo senza precedenti. Ovviamente tutti i maggiori team della lega sono stati rappresentati, con tanto di informazioni statistiche che influenzeranno pesantemente le prestazioni. Infine, la voce di Kevin Calabro, fuori campo dei Seattle Supersonic, sottolineerà le fasi salienti; tutto il resto è nei canoni. In uscita a ottobre.

MICROSOFT SOCCER

Ormai le condizioni per un gioco di calcio che regga il passo con i tempi sono animazioni realizzate grazie al motion capture, sonoro digitalizzato direttamente negli stadi e possibilità di gioco in rete. Questo nuovo titolo della Microsoft, oltre a rispettare (almeno su carta) queste onerose richieste, include una notevole apertura verso la definizione della strategia di gioco personalizzata e della tattica migliore, tuttavia dalle foto a corredo di questo box sento le grida di gioia morirmi in gola; riuscirà mai un simulatore di calcio a oscurare l'eterno FIFA '96 (ah, se solo i Sensible Software si unissero al team che ha curato il capolavoro Electronic Arts, ne nascerebbe il gioco definitivo)? Quest'estate, a causa dell'evento europeo, avremo numerose risposte a tale difficile quesito.

FLIGHT SIMULATOR

Questo classico senza bisogno di presentazioni è in dirittura di arrivo anche per il nuovo sistema operativo a finestre. Senza dilungarmi in superflue descrizioni, dirò solamente che avrete la possibilità di pilotare diversi velivoli, tra i quali vanno annoverati il Cessna 182 RG, il Learjet 35A, lo Schwizer 2-32 Sailplane, il Sopwith Camel, più due inediti, l'Aerobatic Plane Extra 300 e il Boeing 737. Quanto agli scenari, saranno implementate le seguenti città: Londra, Tokyo, New York, Parigi, Chicago, Hong Kong, Seattle e San Francisco. Da sottolineare, infine, la presenza di un help on-line che, affiancato da una sezione di lezioni interattive basilari e da alcuni filmati dimostrativi delle manovre più complesse, viene dedicato a tutti coloro che non sono costretti a pilotare una aereo tutti i giorni (per andare in reda non sarebbe male!). Attendetelo per novembre.

Speciale

E X P O

E3

LOS ANGELES '96

DEADLY TIDE

Dai Rainbow Studios ecco giungere un gioco d'azione ambientato nelle profondità marine. Grazie a un motore che consente rotazioni di 360°, avrete ancora una volta la possibilità di scacciare l'alieno invasore dalla faccia della Terra. Caratteristica preminente di questo Deadly Tide è la collaborazione al progetto degli autori della grafica di "SeaQuest" e "Star Trek: The Next Generation", che si sono scomodati per scendere dall'olimpo hollywoodiano sino ai nostri schermi. Naturalmente il sonoro non sarà da meno, offrendo pezzi di qualità CD. La data di uscita si aggira intorno al prossimo ottobre.

HELLBENDER

Atro gioco d'azione basato sulla velocità è questo Hellbender, che ricorda alla lontana il discreto Terminal Velocity ed è prodotto dagli stessi programmatori della Terminal Reality. Questa volta il nome celebre che si nasconde dietro al titolo è quello di Geof Miller (sua la serie "DeepStar VI") che ha curato il background della vicenda, mentre tra le voci troviamo quella di Gillian Anderson, star di "X-Files". Si segnala il supporto delle routine API, che consentiranno di giocare in rete oppure via modem. Per quanto riguarda l'hardware, è invece previsto l'utilizzo dei nuovi joystick SideWinder 3D, che dovrebbero assicurare una maggiore precisione in fase di volo. L'azione sarà ripresa da tutti gli angoli possibili, mentre la navetta potrà muoversi lungo tutte le direzioni immaginabili. Anch'esso previsto per ottobre.

MICROSOFT GOLF 3.0

La nuova versione del golf targato Microsoft garantirà una grafica foto-realistica e consentirà a tutti gli amanti di questo sport, privi della necessaria e consistente pecunia, di gareggiare sulle piste di Pinehurst e Banff Springs. Oltre alla classica partita commentata contro il computer, sarà possibile sfidare un amico oppure intraprendere una sezione di allenamento per affinare le proprie doti. Tra le novità, al di là del sempre più canonico gioco in rete, si segnala la possibilità di registrare un'intera partita o un unico tiro, per mostrare successivamente il filmato agli amici. Previsto per novembre.

THE CONDEMNED

Veloce, veloce per questo titolo dall'impronta futuristica, il classico show televisivo basato sulla lotta tra carcerati in cerca di libertà: sviluppato da Gray Matter, The Condemned farà largo uso di filmati FMV e di sonoro di qualità CD. Già visto.

GEX

Conversione da omonimo titolo su console, questo Gex si presenta come un ennesimo platform dai toni umouristici, ambientato nell'universo dei classici show televisivi (americani) e dei B-movie. Oltre alle animazioni tridimensionali realizzate in Silicon Graphics e alle peculiari caratteristiche del simpatico protagonista (un geco, che può fare uso della lingua, della coda e persino delle zampe a ventosa), la produzione può vantare la partecipazione della comica Dana Gould, che darà la voce a Gex. Per novembre.

CLOSE COMBAT

Dai creatori di V for Victory e World at War, ecco un ennesimo strategico basato proprio su quest'ultimo prodotto ai limiti della speculazione sulle disgrazie della guerra. Il vostro compito sarà quello di comandare un piccolo plotone (il 29esimo americano oppure il 325esimo tedesco) durante il conflitto dalla Normandia a Saint-Lo; la guerra vista da vicino assumerà nuove connotazioni videoludiche: dovrete prestare attenzione al comportamento dei vostri uomini ancora prima di pianificare le corrette strategie. Naturalmente sarà possibile giocare in rete con gli amici, via Internet oppure in connessione modem. A luglio.

AGE OF EMPIRES

In questo strategico che si potrebbe definire il fratello minore di Civilization, avrete a che fare con una tribù che dovrete condurre, fino a farne una grande civiltà, dall'Era del Ghiaccio per migliaia di anni. Potrete correre alla conquista via terra o via mare oppure collaborare con le altre popolazioni, stabilendo pacifiche relazioni e trattati commerciali. Sarà possibile assegnare dei ruoli ai membri della tribù (caccia, esplorazione, costruzioni e guerra) e applicare l'innovazione tecnologica ai settori che più ne avranno necessità (costruzioni, armamenti, attrezzatura e navi), mentre il computer vi fornirà i risultati del vostro operato in tempo reale. Ancora in fase embrionale, sarà disponibile solo nella primavera dell'anno prossimo.

Massimo Svanoni

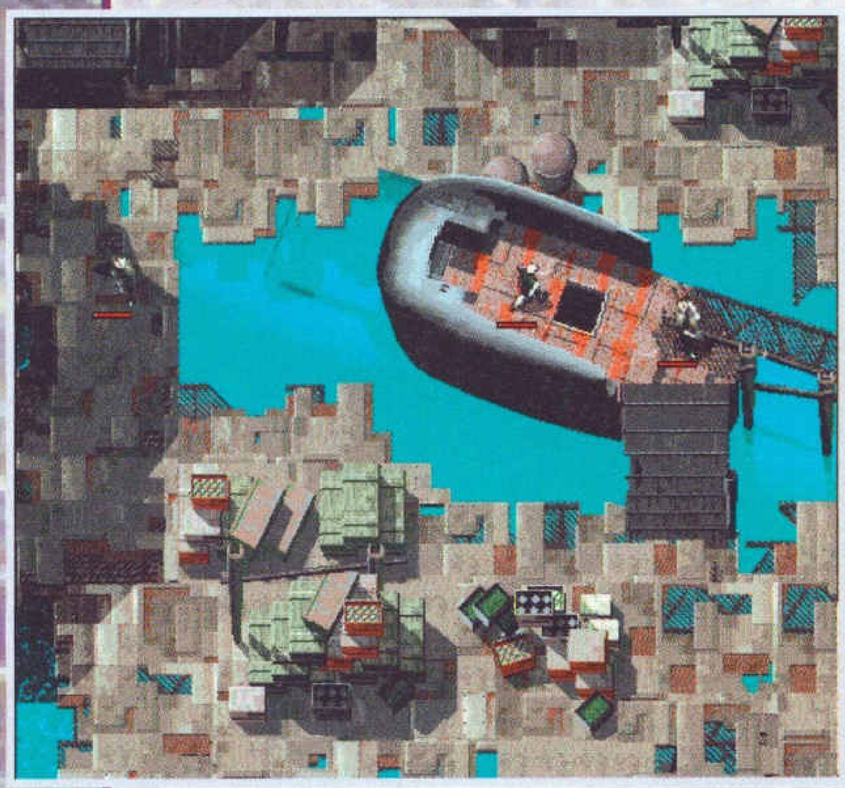
Interplay

STAR TREK - STARFLEET ACADEMY

Veloci, perché di cose ce ne sono parecchie. Partiamo a razzo con un gioco che permette finalmente di realizzare il sogno di tutti noi: frequentare la prestigiosa Starfleet Academy e uscirne con il comando di una bella nave stellare, magari l'Enterprise. Star Trek - Starfleet Academy è infatti dedicato proprio a questa famosa istituzione. Voi impersonerete un giovane allievo ufficiale e dovrete prendere il comando della vostra banda di cadetti per guidarli attraverso le 27 missioni di addestramento che comporranno il gioco. Queste spazieranno dal puro combattimento alle cose più astruse (prendere il latte per l'ammiraglio?), ma non temete: vostri numi tutelari saranno Kirk, Chekov e Sulu, in qualità di istruttori. Se avete intenzione di provare a combattere contro Klingon e Romulani dal ponte di comando di una nave stellare dovete solo aspettare novembre e sperare che non ci siano troppi ritardi (ah, dimenticavo: tutti i titoli Interplay sono per PC CD-ROM).

M.A.X.

Vi piacciono le simulazioni sportive? Beh, mi spiace, ma qui si parla d'altro. M.A.X. è infatti l'acronimo di Mechanized Assault & Exploration, un gioco atteso per la fine dell'anno che promette scintille. Il vostro cervello, congelato tempo addietro (chissà perché), viene risvegliato in un remoto futuro in cui la tecnologia ha fatto passi da gigante. Qui venite posti a capo, tramite le vostre onde cerebrali, di un possente manipolo di Mech coi quali dovrete cercare di far sventolare il vostro glorioso vessillo su tutto il pianeta. Già, peccato che mentre voi dormivate sono arrivati alcuni milioni di alieni decisamente poco amichevoli. Insomma, il pianeta ve lo dovrete sudare... M.A.X., con la sua grafica interamente SVGA, i suoi 20 diversi pianeti da conquistare (ognuno con le sue unità militari diverse dagli altri) e la possibilità di giocare in due (o più), potrebbe risultare davvero interessante.

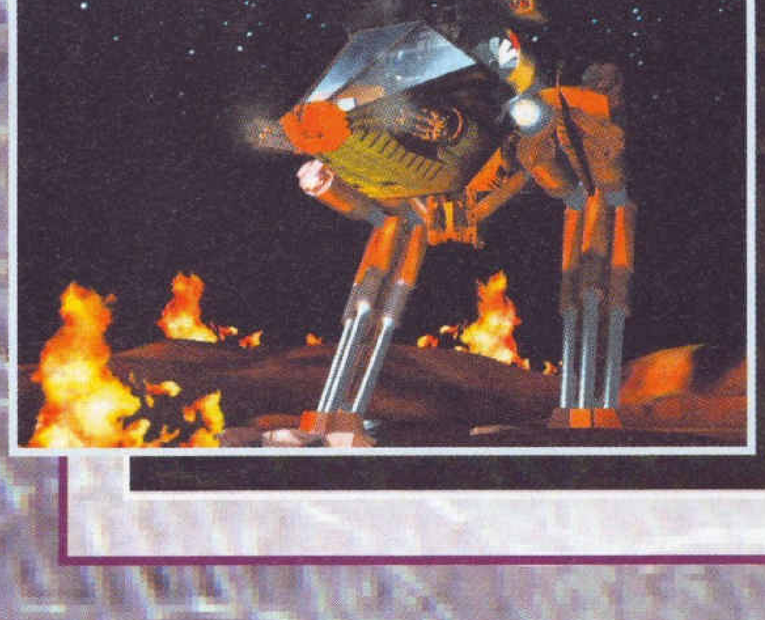


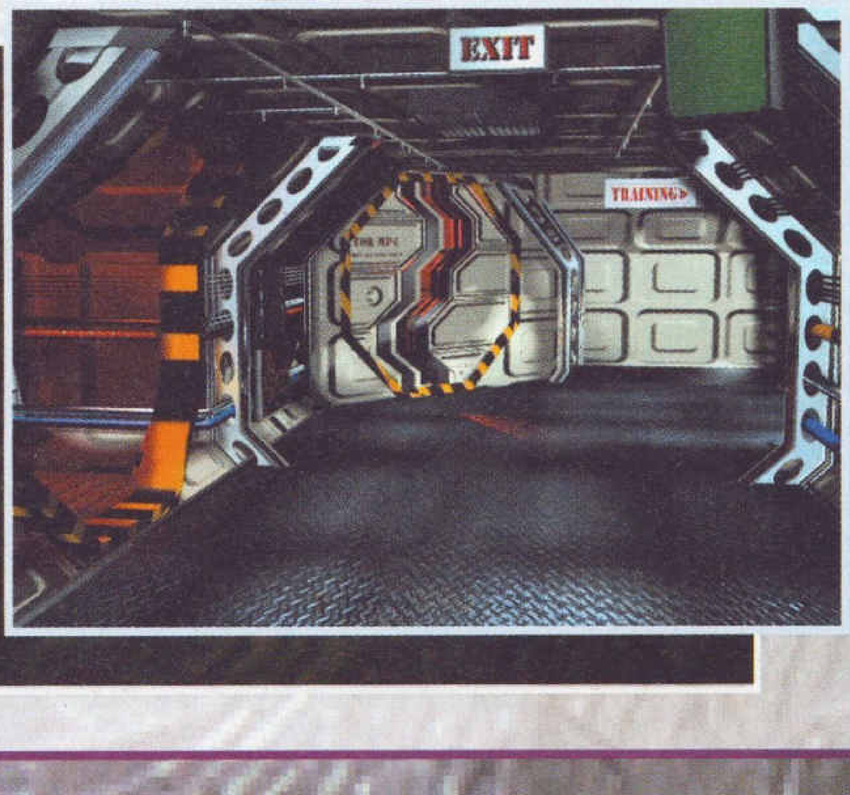
WATERWORLD

Arriviamo così all'ultimo film di Kevin Kostner, quel Waterworld del quale ci viene proposta la sua trasposizione digitale. Siamo nel futuro, e non c'è più nessuna terra emersa. La gente, ovviamente, si è tramutata in una società di navigatori costantemente alla ricerca dei pochi brandelli di terreno rimasti asciutti e constantemente sotto la minaccia di terribili bande di predoni che fanno ciò che impone la categoria (razziare, squartare, spaccare). Voi assumerete il comando di una di queste tribù di acquatici, e li dovrete guidare all'asciutto. Il gioco, che promette interessantissime caratteristiche quali 30 minuti di filmati di scene girate per il film ma poi non utilizzate sul grande schermo (che siano gli scarti?), si presenta come un titolo strategico capace di richiedere notevole impegno al giocatore (o ai giocatori: sono infatti presenti le ormai consuete opzioni multiplayer). Quando? Anche stavolta verso la fine del '96.

SHATTERED STEEL

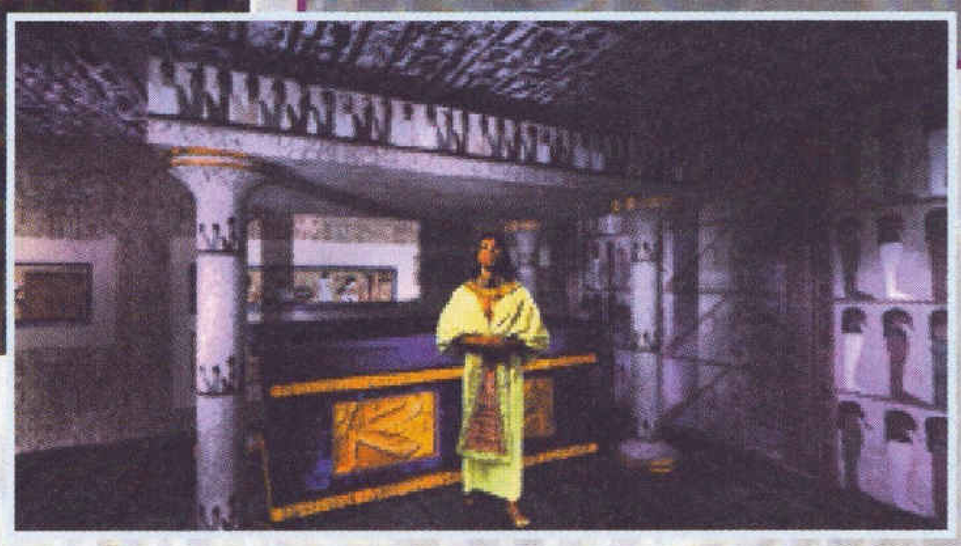
Eccoci a un bel gioco militare ambientato nell'anno di grazia 2132. Gli uomini si sono moltiplicati a dismisura, mettendo a dura prova le risorse dei pianeti abitati (già, mica solo la Terra!). Come se non bastasse, ultimamente sono state captate strane comunicazioni interplanetarie, che fanno temere un'invasione di uno dei pianeti degli umani. Tocca a voi, solo soletto, indagare; manco a dirlo, appena arrivate sul posto A) scoprite milioni e milioni di schifosi extraterrestri e B) vi accorgete che le comunicazioni con la base sono interrotte. Morale della favola: siete, ancora una volta, voi contro tutti. A bordo del vostro mezzo corazzato dovrete affrontare più di 50 tipi diversi di alieno, ognuno più cattivo dell'altro. Entro settembre, fino a 15 giocatori potranno cimentarsi nell'ennesimo salvataggio della piuttosto sfortunata razza umana.





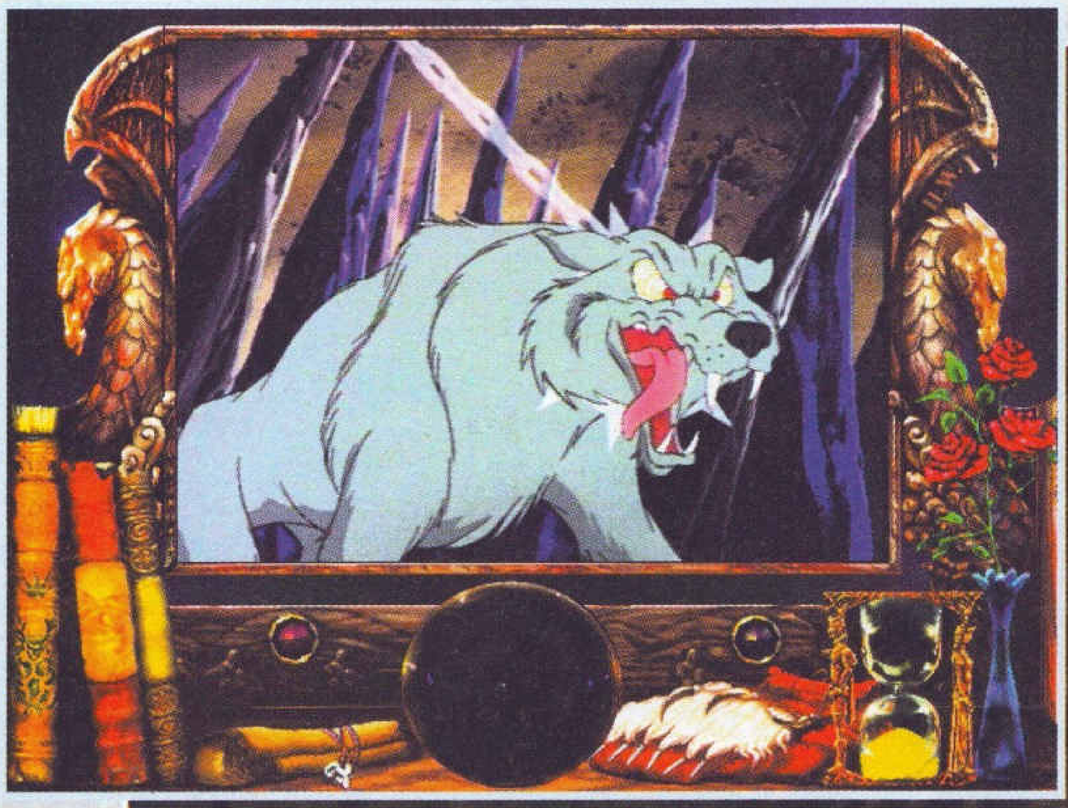
MUMMY TOMB OF THE PHARAON

Cambiamo decisamente argomento, passando a balsami e bende: si parla di mummie. Siamo in Egitto, in un sito archeologico. Qui, dopo un silenzio durato millenni, è stata rinvenuta una misteriosa e antichissima tomba celata sotto la zona di Alessandria d'Egitto. Non appena ne è iniziata l'esplorazione si sono verificati fatti inspiegabili, che hanno subito fatto pensare a una maledizione, convincendo gli scavatori a scioperare. Voi (il vostro alter-ego sullo schermo è Malcolm McDowell) siete un archeologo della National Mining Company, inviato a investigare: scoprirete presto a vostre spese che molte delle cose raccontate dai locali sono vere. In Mummy - etc. troverete oltre 50 minuti di filmati FMV, un sacco di splendide locazioni (non solo egizie, ci sarà anche una base tedesca della Seconda Guerra Mondiale) e tantissimi, difficili enigmi messi lì giusto per fregarvi. Sono proprio curioso di vedere come verrà fuori il prodotto finito.



BLOOD AND MAGIC

Trattasi dell'ennesimo titolo ispirato all'universo di AD&D ambientato nei Forgotten Realms, dove dovrete manovrare sapientemente le vostre armate di maghi, guerrieri e paladini per riuscire a conquistare le lande nemiche. Vi troverete immersi in questo fantastico mondo, circondati da avversari computerizzati particolarmente agguerriti; naturalmente, alla fine 'ne resterà soltanto uno'. Durante le vostre partite dovrete combattere in sperdute regioni dei Forgotten Realms, mai descritte prima nei prodotti che hanno sfruttato la licenza della TSR. In queste terre fantastiche incontrerete decine e decine di avversari, ognuno dotato di 14 frame d'animazione. Preparatevi, dunque, perché entro quest'estate potrete mettere alla prova le vostre capacità strategiche anche in quest'universo fantastico. Sempre, ovviamente, che abbiate un PC CD-ROM.



SHADOAN

Passiamo così a un'avventura fantasy davvero promettente che arriverà tra poco sui nostri monitor. Lo sforzo profuso dalla Interplay in questo titolo è notevole: ci saranno infatti qualcosa come 70000 frame d'animazione e 30 tracce audio distinte, create da musicisti che hanno lavorato in film come 'La bella e la bestia' e 'Pocahontas', per non parlare poi dei 70 minuti di FMV previsti. Forse si sono sforzati un po' meno per la trama, riassumibile così: il prode Lathan deve salvare il suo regno dal malvagio Torlok. Aspettatevi comunque grandi cose; in giro per l'avventura incontrerete bellissime principesse, odiosi pirati e aggressivi troll, tutti ansiosi di conoscervi. Shadoan intende essere un titolo per tutti, bambini, ragazzi e adulti, grazie a una serie di settaggi della difficoltà regolabili a piacere e a un'interfaccia di gioco particolarmente semplificata. Non c'è che dire, per ora sembra un buon titolo. Vedremo come andrà a finire.

Foto Shadoan 1/2

CHE ALTRO?

Prima della campanella un ultimo minuto di attenzione per gli ultimi titoli Interplay: abbiamo FLIPPER, gioco ecologista ispirato dal famoso delfino star della TV; abbiamo DRAGON DICE, nuovo gioco fantasy strategico ispirato al solito AD&D; abbiamo DESCENT TO UNDERMOUNTAIN, un gioco di combattimenti fantasy in 3D (promette bene!) basato su, indovinate un po', AD&D; abbiamo infine CHESSMATES, presentato dalla casa produttrice come 'la maniera più divertente ed eccitante di insegnare a un bambino a giocare a scacchi'. E qui finisce tutto per davvero.

Davide Solbiati

PSYGNOSIS™

WIPEOUT 2097

Non tutte le ciambelle riescono col buco e la conversione per PC dell'acclamato Wipeout (che, a onor di cronaca, ha raggiunto la strepitosa cifra di 350.000 copie vendute) lasciava a desiderare sotto molti punti di vista, onde il voto decisamente basso attribuitogli su queste pagine molti mesi addietro.
Per cui, prima di annunciare le novità di questa seconda versione, mi sembra doveroso incrociare le dita e sperare che i programmatori mettano un po' più di impegno nel portare il codice da Playstation a PC...
In Wipeout 2097 (titolo leggermente differente dalla versione americana), sono stati aggiunti una nuova gamma di armi strategiche (tra cui lo spettacolare "terremoto", che scombussolerà non poco il tracciato), una marea di nuovi tracciati (alcuni dei quali segreti), fermate ai box e checkpoint. Poiché questa volta le vetture che riporteranno danni eccessivi in seguito a collisioni saranno invariabilmente estromesse dalla corsa, sarà opportuno prediligere le nuovissime armi e colpire dalla lunga distanza. Uscita prevista per ottobre.

THE ISLAND OF DR. MOREAU

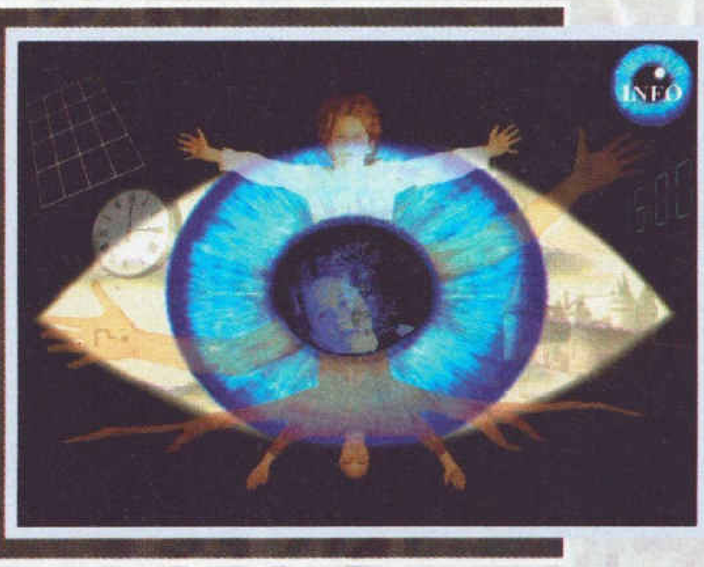
Questa avventura è ispirata ai racconti di H.G. Wells e ci porterà in una misteriosa isola, in cui presto dovremo fare i conti con il malvagio Dr. Moreau. Compariranno personaggi tridimensionali realizzati in tempo reale, fondali animati tridimensionali in alta risoluzione e sequenze filmate con attori professionisti; i dialoghi verranno realizzati in inglese, francese e tedesco (e l'italiano, nisba). Uscita prevista per i primi mesi del 1997.

ECSTATICA 2

È il seguito di una vecchia adventure, che ci vedrà calati in un mondo pieno di magie, fatine e folletti; nei panni del protagonista, dovremo cercare di salvare il nostro castello, preso di mira da un'orda demoniaca che turberebbe i sogni anche di Frankestein (!). La grafica appare particolarmente suggestiva: al di là dei fondali realizzati in alta risoluzione, il fiore all'occhiello del titolo è la tecnica "Ellipsoid", che consente una rappresentazione dei personaggi non già tramite i consueti poligoni, bensì per mezzo di numerosissime ellissi che, stando a quanto affermano i programmatori, dovrebbero garantire risultati estetici di gran lunga migliori (come nel primo episodio, comunque... NdSS). Staremo a vedere: per intanto sappiate che c'è da attendere fino ai primi mesi dell'anno prossimo.

BLUE ICE

Che ne direste di calarvi nei panni di un bambino destinato a diventare re? D'accordo, magari ci sarebbe da faticare un po' per i primi tempi, ma volete mettere la ricompensa?! L'avventura sarà particolarmente gradita a tutti gli amanti dei puzzle e dei rompicapo (ce ne saranno oltre cento! Come dire: preparatevi a non dormire più...); l'ambientazione, nonché la grafica, sarà quanto di più surreale si possa immaginare. Particolarmente intrigante il premio promesso dalla Psygnosis a tutti coloro i quali, una volta portato a termine il gioco, riusciranno a trovare gli indizi in modo tale da risolvere "l'enigma finale": di più non ci è dato di sapere, ma sappiate che se sarete così bravi verrete premiati da una cospicua quantità di svanziche... Uscita prevista per ottobre.



MONSTER TRUCK RALLY

Che ve ne pare di una bella gara fra camion, in un territorio dove tempeste di sabbia, bufere e deserti sono all'ordine del giorno? Come dite? Un camion non è proprio il veicolo più adatto a districarsi tra quelle piacevolezze? Poco male: anche i nostri avversari saranno nelle nostre stesse condizioni, per cui non resta che rimboccarsi le maniche e ricordarsi che anche la minima asperità del terreno può sbatterci fuori strada.
Essendo il titolo creato dagli stessi ideatori di Destruction Derby, sono sicuro che ne vedremo delle belle, anche perché gli scenari saranno completamente tridimensionali, si potrà gareggiare su circuiti lunghi o corti nonché cimentarsi in improbabili sfide acrobatiche.
Non ci resta che attendere fino all'ultimo trimestre del 1996 e incrociare le dita...

RODNEY MATTHEWS

Titolo provvisorio per questo sparatutto che porta il nome del famoso illustratore Rodney Matthews, i cui disegni hanno influenzato pesantemente (e, ne sono sicuro, ottimamente) la grafica; con il nostro caccia dovremo sorvolare foreste e canyon, nonché esplorare grotte sottomarine nel tentativo di distruggere il nostro pericoloso nemico. L'azione sarà arricchita dalle numerose armi che si potenzieranno nel corso degli scontri: sicuramente non sarà uno scherzo affrontare con successo le 10 missioni e i 20 livelli proposti.
Di shoot'em up per PC ce ne sono davvero pochi, ma non è il caso di esaltarsi troppo, perché per giocare a RM dovremo aspettare circa 12 mesetti...

Speciale EXPO E3 LOS ANGELES '96

DISCWORLD II MISSING PRESUMED...!?

Domanda da cento milioni di dollari: che cosa succederebbe se la Morte si prendesse una vacanza? Non lo sapete? Ebbene, neanch'io, ma dall'incipit si deduce facilmente che ci troviamo

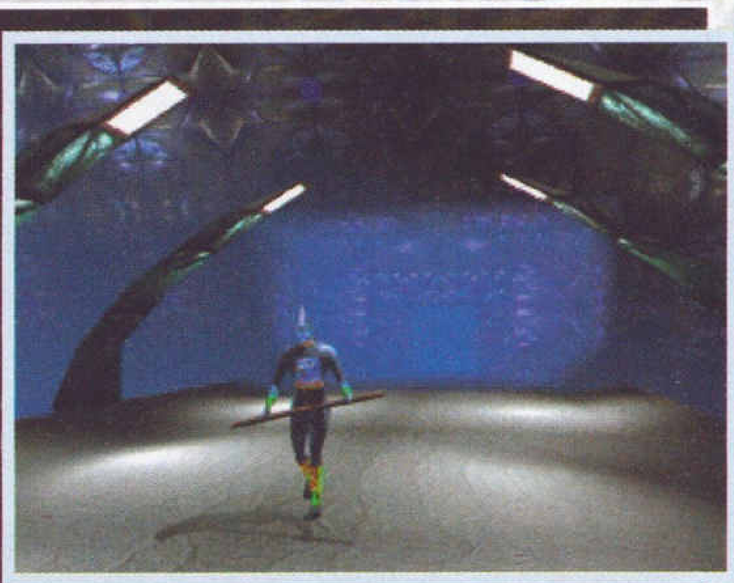
alle prese con un'avventura decisamente fuori di testa: l'interfaccia particolarmente flessibile permetterà di goderci nel migliore dei modi le decine di gag che condiranno le vicende, per non parlare dei personaggi, tutti rigorosamente stravaganti almeno quanto il nostro FBS. Saranno addirittura 20.000 le animazioni presenti, né mancheranno dozzine di effetti cinematografici che porteranno un pezzo di cinema (la galleria? Uhm, questa era davvero infima) a casa nostra. Uscita prevista per l'inverno.

ALPHASTORM

Il titolo è ancora provvisorio, ma quello che conta è la sostanza e in tal caso non c'è di che lamentarsi: ambientato in una lontana galassia (non che ce ne siano di vicine...), il gioco ci vedrà al comando di una astronave ribelle con il compito di accumulare incredibili ricchezze e, mi sembra superfluo dirlo, salvare la propria pellaccia nel caso ci imbattessimo nei temibili alieni. Non dovremo preoccuparci solamente di distruggere i nostri nemici, poiché un ruolo importante sarà ricoperto dal commercio, che ci permetterà di ricavare le informazioni necessarie per scovare e uccidere il malvagio The Dark Ones (un nome un po' meno banale no, eh?).
E' interessante il fatto che ogni personaggio avrà la propria personalità, per cui sarà possibile mettere a punto differenti strategie per ognuno di essi.

ATHANOR

"La vita è dura a Bisanzio!", recita il dépliant: forse perché chi ha scritto quella frase non conosce Milano... Ritornando alla mitica capitale che mi ricorda gloriose interrogazioni orali di qualche lustro addietro, sappiate che l'unico svago concesso è lo sport: ovvio che coloro i quali riusciranno a primeggiare riceveranno i dovuti onori. Il nostro compito, però, non sarà solo quello



di rompere il grugno a simpatici bestioline quali il Minotauro, l'Idra e la Medusa: dovremo altresì unirci ad altri indiscussi campioni e cercare di dare una spiegazione ad alcuni misteriosi rapimenti.
Anche in questo caso avremo ben tre lingue diverse di parlato e, ovviamente, l'italiano non è nemmeno stato preso in considerazione: ormai dobbiamo farci il callo. Per il resto, sappiate che dovremo attendere fino ai primi mesi del 1997.

DESTRUCTION DERBY 2

È non senza una certa emozione che mi accingo a parlarvi del seguito di quel capolavoro assoluto che va sotto il nome di Destruction Derby; per chi non se lo ricordasse (e sono portato ad escludere questa possibilità per la totalità di voi lettori), DD era un folle gioco automobilistico il cui obiettivo primario non era tanto giungere primi, bensì quello di sfasciare il più possibile le vetture avversarie. L'estrema giocabilità del prodotto, nonché il fatto che per ottenere più punti non fossero necessari semplici "frontali" bensì sottili manovre che consentivano di mandare in testa coda gli avversari, mi incollarono al monitor per svariati giorni, nel tentativo di lasciare il mio indelebile marchio sul maggior numero possibile di carrozzerie "nemiche". A onor di cronaca, il titolo ottenne un meritatissimo Top Score nella recensione curata dall'allora assistente caporedattore, alias SS.
I miglioramenti previsti per la seconda versione si preannunciano particolarmente attraenti: dando per scontata la presenza di nuovi circuiti, tutti più lunghi e più larghi, cominciamo col dire che ci troveremo alle prese con colline, salti e curve paraboliche velocissime. Le auto potranno anche capovolgersi più volte e non sarà evento raro riuscire a staccare ai nostri avversari vitali componenti quali il paraurti, ruote, cofani e persino porte; d'altro canto sarà permessa una sosta ai box che consentirà di riparare il proprio bolide (o meglio, la propria carcassa, visto come verrà ridotta) e ripartire nella corsa: da ciò deduco che l'azione sarà sempre estremamente frenetica, ma sarà possibile mettere a punto tattiche di "melina" che nel primo episodio, dato lo scarso numero di giri necessari per il completamento di ciascuna gara, non erano molto efficaci.
L'apoteosi si raggiunge sicuramente con la disponibilità di un kit di costruzione per gli stunt che consentirà di eseguire impensabili acrobazie aeree: superfluo dire che i risultati saranno a dir poco devastanti.
Menziono infine l'aggiunta di nuovi stili di gara, nonché l'interessante feature di montaggio dei replay più emozionanti; dopodiché, ripasso la palla ai programmatori della Psygnosis, nella speranza che riescano a realizzare il loro capolavoro prima della data prevista, che si aggira intorno all'ultimo trimestre dell'anno.

THE CITY OF LOST CHILDREN

Questa avventura è ispirata all'omonimo film francese e, vantando l'assistenza del direttore artistico della pellicola, si preannuncia come particolarmente curata sotto tutti i punti di vista. Per quanto ci riguarda, sappiate che dovremo vestire i panni di un'orfanella di nome Miette in un mondo bizzarro a metà tra quello raccontato in Oliver Twist e quelli di Jules Verne. Della trama non sappiamo praticamente nulla, ma il centinaio abbondante di fondali, la ventina di personaggi riprodotti in modelli 3D e animati in tempo reale, nonché gli speciali effetti di luci e ombreggiature fanno ben sperare. Particolarmente interessante è l'annunciata curva di apprendimento graduale: se ciò fosse vero, The City of Lost Children potrebbe essere un indiscusso capolavoro giocabile anche da coloro i quali fuggono come la peste qualsiasi enigma o puzzle.
Uscita prevista per l'ultimo trimestre del 1996.

Mauro Bossetti

GAMETEK

EMPEROR OF THE FADING SUN

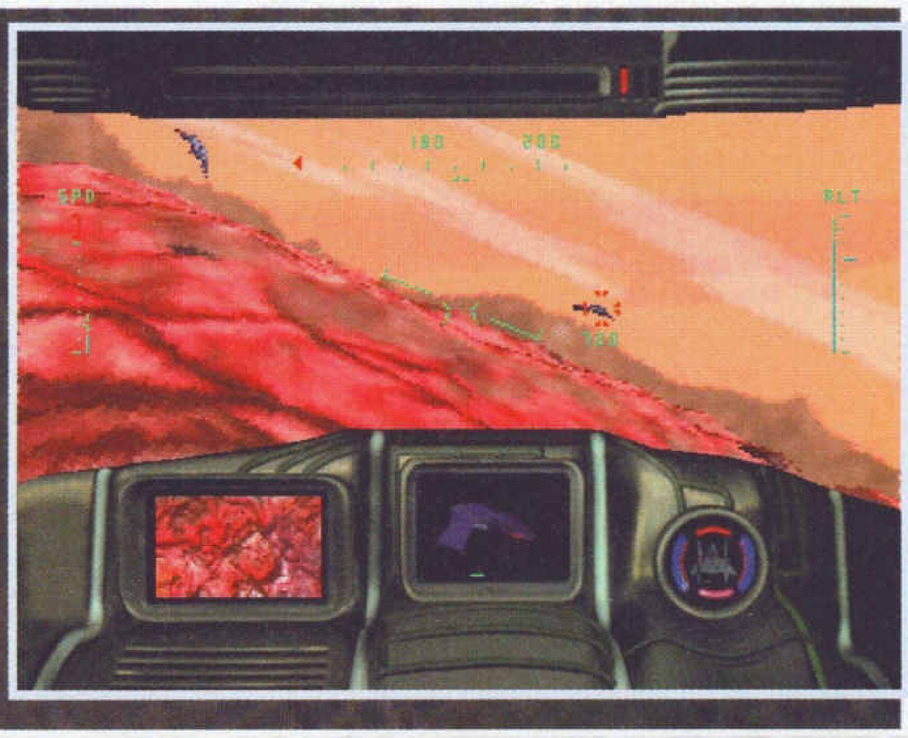
Da qualche mese sembra essere esplosa la moda dei war game "esagonali": Allied General e il suo seguito Fantasy General, due episodi della serie Battleground... Emperor, pur facendo parte del filone di cui sopra, è un titolo che presenta alcune novità a livello strategico: il giocatore non dovrà preoccuparsi solamente di battaglie e scontri più o meno cruenti, bensì anche dello sfruttamento delle risorse quali le miniere, campi coltivati e via dicendo.
Ci troviamo intorno al 6000 a.C. e nei panni di un pretendente al titolo di imperatore, dovrete accumulare più ricchezza e potere possibili, al fine di ottenere l'ambito trono e restituire pace e prosperità alla vostra civiltà.
Uscita prevista a novembre

ABDUCTION

Questa avventura, che ricorda un po' l'immortale Flashback, ci porta su un pianeta misterioso sul quale strane forme di vita agiscono indisturbate. Il nostro compito è quello di ritornare sulla nostra amata terra, ma naturalmente la faccenda è ben lungi dall'essere semplice: faremo conoscenza con molte razze aliene e alcune di esse non ci prenderanno troppo in simpatia (forse abbiamo perso un po' del nostro fascino, se mai ne abbiamo avuto). La grafica si preannuncia molto dettagliata e particolarmente d'atmosfera; inoltre, dalle poche righe che abbiamo potuto leggere, le vicende scorreranno lungo binari quanto mai interessanti: non resta che attendere i primi mesi dell'anno prossimo per saperne di più.

SURFACE TENSION

In seguito al diffondersi di un pauroso virus di nome Pma, la Terra è ormai in ginocchio; l'unico vaccino disponibile, il Glomavine, si trova su un pianeta sperduto del sistema solare e non può essere inviato sulla Terra poiché sicuramente non sopravviverebbe al viaggio. Per fortuna, qualcuno ha inventato il teletrasportatore e l'eroe di turno dovrà fare di tutto per rintracciare il vaccino e riportarlo sul nostro amato pianeta. Ovvio che tutto questo toccherà a voi: consolatevi con il fatto che per raggiungere l'obiettivo avrete a disposizione numerosi veicoli che vi permetteranno di debellare ogni forma di resistenza aliena. Le foto che ho potuto vedere mi hanno ricordato per molti versi Terranova: staremo a vedere.
Uscita prevista tra qualche mese.



ALIEN INCIDENT

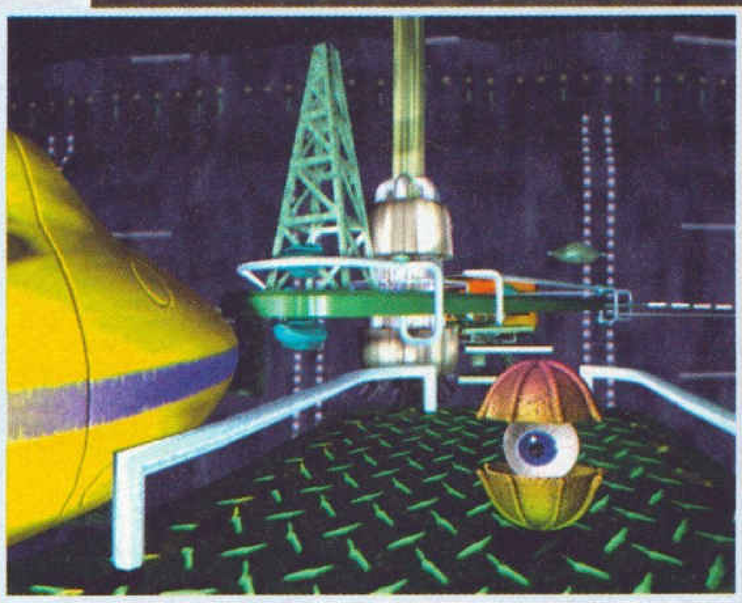
È la notte di Halloween, ma non tutti vanno in giro per le strade con le maschere più buffe (detto tra noi, di tutte le feste anglosassoni questa mi è sempre sembrata la più insulsa); infatti, il vostro caro zietto ha appena inventato un aggeggio che permette di aprire un buco nero attraverso il quale ci si può mettere in contatto con il resto della galassia. Il brutto è che, non appena questo misterioso buco viene aperto, dall'esterno ci si infila un'astronave aliena la quale, anziché godere del piacere di un soggiorno sulla Terra, rapisce senza un motivo apparente vostro zio. Toccherà a voi, dopo esservi ripresi dallo shock, cimentarvi in questa avventura caratterizzata da un'interfaccia estremamente flessibile e intuitiva, nonché da una soddisfacente interazione con tutto quanto comparirà sullo schermo; a completare il tutto saranno numerose sequenze animate e dozzine di protagonisti ciascuno con una spiccata personalità.
Il titolo sarà disponibile tra qualche mese.

NET:ZONE

Il vostro paparino, Zel Winters, ha avuto la bella idea di scomparire proprio quando gli studi sull'intelligenza artificiale, condotti dalla misteriosa associazione Cycorp di cui egli è a capo, erano in fase oltremodo avanzata. La polizia vaga nel vuoto ed è propensa a chiudere il caso per manifesta incapacità, ma ovviamente voi non vi rassegnate e decidete di agire in prima persona per cercare di risolvere il mistero. Per prima cosa, dopo aver crackato il codice del computer di vostro padre, vi inserite nella banca dati della Cycorp: dopo pochi istanti, ricevete una mail da vostro padre, il quale vi chiede disperatamente aiuto dalla realtà virtuale in cui si trova; è giocoforza a questo punto catapultarvi nel cyberspazio, ma le insidie sono in agguato e vi accorgerete immediatamente che dietro al rapimento del vostro amato genitore c'è lo zampino di una potente associazione che sta tramando qualcosa di losco non solo a vostre spese, ma anche contro l'intera umanità (ti pareva che una missione del tutto personale come questa non assumesse una connotazione "altruistica", eroica, eccetera!).

Net:zone è un'avventura in prima persona che implementa una visuale in soggettiva a 360 gradi e un'accattivante grafica interamente a 32.000 colori: più che a risolvere dei semplici puzzle, sarete chiamati a dipanare una matassa quanto mai complessa e dovrete realmente impegnarci a fondo se vorrete arrivare alla fine delle vicende...

Uscita prevista per luglio.

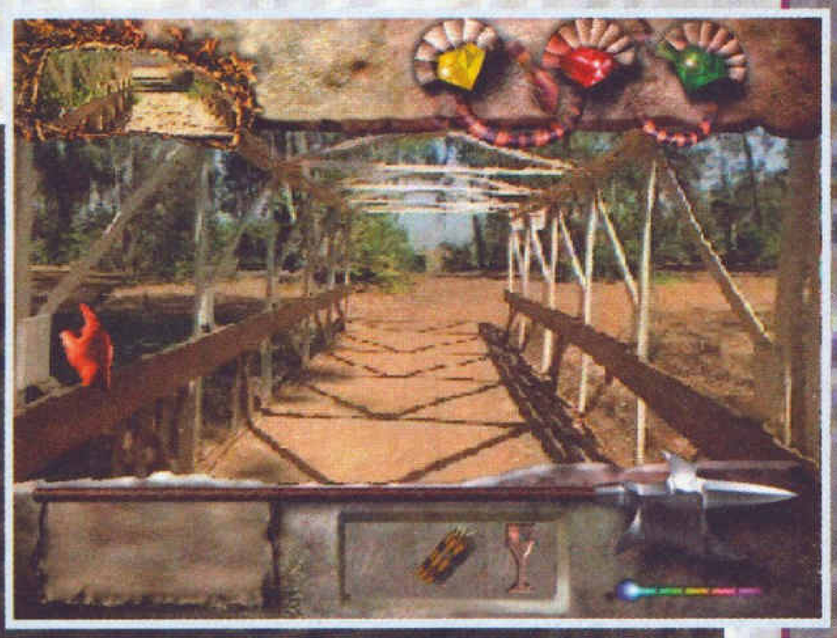


SOUL HUNT

Nell'undicesimo secolo a.C., un monaco fu testimone di un bizzarro rituale eseguito da alcuni pagani e decise di riportare su un libro quanto aveva visto; la sua opera, che si riteneva fosse andata dispersa con il passare dei secoli, fu ritrovata nel 1972 da un professore universitario di antropologia. Ciò che inizialmente si prospettava come una semplice ricerca per motivi professionali, si tramutò ben presto in un'ossessione per il povero professore il quale, ignaro della sventura che avrebbe portato la sua azione, decise di rievocare i misteriosi rituali così dettagliatamente descritti nel reperto venuto alla luce. Sapete bene che i professori universitari hanno sempre a disposizione uno stuolo di assistenti ben disposti a seguirli anche nelle imprese più strambe: anche in questo caso, in quattro e quattr'otto e grazie alla collaborazione di alcuni giovani, quanto riportato sul libro fu eseguito, col risultato che quasi tutti coloro che si trovavano nelle vicinanze furono inghiottiti nel tenebroso mondo dell'occulto.

Finalmente entrate in scena voi: nei panni di uno fra i tanti allievi del professore, decidete di organizzare una comitiva di ricerca: ovviamente il primo passo è quello di dirigervi verso le rovine dell'antico castello che era stata le sede dei misteriosi riti. Tuttavia, la vicenda si complica ulteriormente dopo le prime battute poiché, durante una notte, la totalità dei vostri compagni scompare e, al risveglio, vi lascia inebetito e in preda al panico: chi è il responsabile della loro misteriosa scomparsa? Perché voi siete l'unico "sopravvissuto"? Cosa succederà ora?

Se pensate che Soul Hunt sia la solita avventura in 3D, ancorché dotata di trama decisamente interessante (cercherò di corrompere SS per farmela assegnare...), sappiate che siete parzialmente fuori strada; infatti, vi troverete alla guida di una jeep e il vostro compito sarà inizialmente quello di esplorare oltre 50 Km quadrati di territorio per cercare di trovare i vostri compagni, senza dimenticare lo stimato professore. Durante la ricerca vi imbatterete in veicoli guidati da creature più simili a mutanti dell'oltretomba che a esseri umani: solo la vostra abilità nell'utilizzare le poche armi a vostra disposizione, nonché le magie di cui sarete nel frattempo venuti a conoscenza, potranno salvarvi.



Una volta che vi sarete impossessati di una mappa magica, verrete scaraventati dentro otto differenti rovine e il gioco si tramuterà in un'avventura 3D in soggettiva: giunti a questo punto dovrete risolvere vari puzzle e combattere nuovamente i misteriosi nemici, al fine di svelare il mistero dei riti pagani e liberare tutti i vostri compagni. Anche in questo caso sarete coadiuvati da nuove magie ma l'impresa sarà tutto fuorché facile.

La grafica della sezione arcade non mi è sembrata niente di trascendentale, mentre dentro le rovine potrete godervi un'eccellente SVGA a 32.000 o addirittura a 64.000 colori.

Detto questo, non resta che comunicarvi la probabile data di uscita: luglio.

MUTANT PENGUINS

Il mondo sta per essere invaso da pericolosissimi mutanti, formati unicamente da denti e da unghie! Ehm, confesso che descritto in questi termini il problema può non venire preso troppo sul serio, ma fortunatamente Mutant Penguins è un divertentissimo arcade strategico che, dal punto di vista della demenzialità, sembra ricalcare il mai dimenticato Lemmings. Al comando di un'orda di pinguini e coadiuvati da piccoli Gremlins lavoratori, dovremo servirci di bombe e trappole di ogni sorta in modo da debellare la minaccia dei buffi ma perigliosi mutanti. Da quanto ho capito, il gioco sarà un mix di strategia e azione frenetica (un po' come avveniva con il già citato capolavoro dei DMA): la grafica è quanto mai graziosa e presumo che svariate ore di divertimento saranno garantite non solo dallo stravagante concept, ma anche dai problemi strategici che ci troveremo ad affrontare.

L'uscita è imminente.

Mauro Bossetti

Acclaim

NBA JAM EXTREME

Abbiamo da poco recensito NBA Jam Tournament Edition, che si è preso un voto non molto lusinghiero (a me era comunque piaciuto...). Ora si affaccia all'orizzonte NBA Jam Extreme, titolo convertito paro paro dal coin-op che presenta una grande novità rispetto al suo predecessore: la grafica è interamente tridimensionale, digitalizzata a poligonale.
Si giocherà sempre due contro due e si potrà scegliere tra ben 170 giocatori. Oltre a questo, sono stati implementati 50 personaggi segreti, 30 nuovi tipi di schiacciate e tante altre chicche che ci verranno svelate al momento della pubblicazione. La telecronaca è di Marv Albert, un commentatore famosissimo in America, mentre i movimenti usati per il Motion Capture, che ha dato la vita ai giocatori, sono quelli di Juwan Howard dei Washington Bullets.
La realizzazione di NBA Jam Extreme è ancora in alto mare, ma l'uscita per Windows 95 è prevista entro la fine dell'anno oppure per i primi mesi del '97.

NFL QUARTERBACK CLUB '97

Ennesimo titolo di football americano e secondo episodio della serie Quarterback Club (il primo, però, è uscito solo su Playstation). Cosa dire? Grande grafica, grande sonoro, statistiche aggiornate per tutti i giocatori della NFL alla fine del campionato scorso, un sacco di schemi offensivi e difensivi. Peccato che a me non piaccia il football americano e conseguentemente mi importi relativamente poco di questo gioco. Per chi fosse interessato, la data di uscita è settembre in versione DOS.

SPACE JAM

Ispirato a un film che uscirà tra poco in America, Space Jam si preannuncia come un gioco che non potrà non far divertire grandi e piccini: vi immaginate Michael Jordan che gioca a pallacanestro insieme ai Looney Tunes (Daffy Duck, Bugs Bunny, Taz)? Beh, aspettatevi questo e altro da Space Jam!
Al contrario di NBA Jam Extreme, in Space Jam si giocherà tre contro tre e sarà ricco di bonus e power-up di ogni tipo, in modo tale da rendere l'azione ancora più frenetica dei suoi predecessori. Se volete saperne di più, fate un salto al sito della Warner Bros, all'indirizzo http://www.spacejam.com. L'uscita del gioco è prevista per novembre di quest'anno.

RAVENLOFT: IRON & BLOOD

Vi ricordate gli RPG ispirati a Ravenloft, Veil Of Darkness e Stone Porphet, pubblicati dalla SSI? Bene, dimenticateveli, perché l'Acclaim ha deciso di rifarne un bel picchiaduro poligonale treddì dove ben sedici personaggi fantasy se le suoneranno di brutto per... non lo so, forse solo per il gusto di darsele!
Comunque sia, le prime immagini di questo Iron & Blood sembrano un bel connubio tra ThoShinDen e FX Fighter. Lo sviluppo del gioco è stato affidato ai Take2 Interactive, già autori di Hell e Ripper che però avevano ben poco da spartire con i picchiaduro. Ogni personaggio avrà a disposizione delle armi (per un totale di 64!) e delle magie da scaricare in faccia ai propri nemici.
Detto questo, non ci resta che augurarci che la giocabilità sia perlomeno simile al capolavoro degli Argonaut. La data di uscita è fissata per il rientro dalle vacanze, cioè settembre.

DRAGONHEART: FIRE & STEEL

Del film, in uscita a giorni in America, si sa ben poco: l'attore protagonista sarà Dennis Quaid (Salto Nel Buio, Qualcosa di cui sparlare), mentre per il doppiaggio della voce del drago di cui si narreranno le gesta si è prestato Sean Connery. DragonHeart: Fire & Steel è ambientato nel medioevo o giù di lì, e il vostro compito sarà quello di vestire i panni di Sir Bowen nel tentativo di cacciare un'orda di draghi che minaccia il suo reame. DragonHeart sarà una specie di arcade-adventure, con molte sezioni in cui bisognerà solo far valere la propria prestanza fisica (leggasi "tante mazzate"). L'uscita di DragonHeart è prevista per quest'autunno o giù di lì...

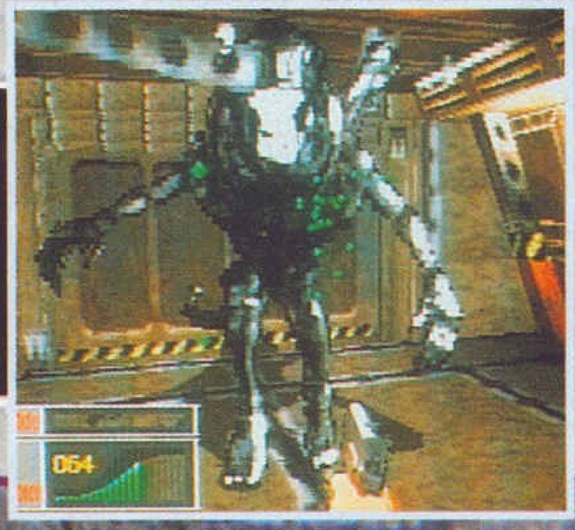
IRON MAN/X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

Chiunque abbia mai letto nella propria vita un fumetto della saprà chi è Iron Man. Ma X-O Manowar? Beh, non è altro che un personaggio della scuderia fumettistica della Acclaim e questo Heavy Metal è il primo crossover videoludico tra comics. Heavy Metal non è altro che un picchiaduro a scorrimento multidirezionale in cui, tra un'orgia di esplosioni, armi speciali e pestaggi vari, potremo scegliere quale dei due personaggi guidare. Per promuovere il gioco, Marvel e Acclaim faranno uscire due numeri speciali scritti da Fabian Nicieza all'interno dei quali, oltre alla storia originale, saranno contenuti trucchi e cheat per il gioco. Heavy Metal dovrebbe vedere la luce quest'estate.

ALIEN TRILOGY

Dopo avere spopolato su Playstation, Alien Trilogy uscirà anche su PC intorno alla fine dell'anno. Il gioco vanta un plot basato sulla trama dei tre film e vi vedrà vestire i panni di Ripley nel tentativo di liberare il mondo dall'odiosa feccia aliena. Il gioco è strutturato alla Doom, con una vista in soggettiva, un sacco di passaggi segreti e una miriade di mostri che non vedono l'ora di farsi abbrustolire dal vostro lanciafiamme. La versione PC, al contrario di quella per console, consentirà anche il gioco in rete. Non è esclusa una preview all'interno di uno dei prossimi numeri.

MAO



SIR-TECH

Speciale E3 EXPO LOS ANGELES '96

WIZARDRY GOLD

Wizardry è tornato! Dopo i numerosi successi ottenuti dalla celebre serie di RPG, i programmatori della Sirtech hanno deciso di riproporne il settimo capitolo, sfruttando l'apporto della tecnologia moderna. Così, questo Crusader of the Dark Savant si avvarrà di un motore tridimensionale aggiornato all'alta risoluzione, di un sistema di automapping, parlato digitalizzato, animazioni da paura e quant'altro. Sarà inoltre possibile importare i party dalle due versioni precedenti in modo da conservare il feeling datato 1992. Tra le novità si segnala anche un pratico manuale on-line, completo di libro degli indizi (scelta discutibile). Previsto a breve scadenza nei formati PC con Windows e MAC.

DEADLY GAMES

E' in dirittura d'arrivo anche questo Deadly Games, espansione del recente Jagged Alliance; il nuovo titolo prevede l'introduzione di scenari inediti, un maggior numero di armi superpotenziate e una nuova serie di mercenari completi di parlato digitalizzato. In linea con la moda attuale, sarà possibile giocare in rete sino a quattro persone oppure via modem in due. Credo sia da osservare anche la commercializzazione, insieme al pacchetto, di un editor di scenari che dovrebbe garantire una longevità pressoché illimitata. Naturalmente, la configurazione prevista è quella del capitolo precedente ovvero 486 a 33MHz con 8MB di RAM.

SHADOWS OVER RIVA

Qualcosa di sinistro sta accadendo nella città di Riva e tocca a voi scoprire di che si tratti. Presentazione invero abominevole per l'ennesimo RPG che sfrutta un motore tridimensionale (reale) in soggettiva; in questo caso, però, sarà possibile muoversi perfino sotto la superficie delle acque. Il party sarà costituito da 6 elementi, ciascuno dotato di proprietà negative e positive che influiranno sul comportamento. Automapping e diario faranno da corredo al tutto, mentre la parola d'ordine della realizzazione rimane la possibilità di customizzazione. Infatti, non solo i programmatori hanno deciso di introdurre una variabile di difficoltà nei combattimenti (che potranno essere delegati al processore), ma sono stati messi a disposizione diversi livelli di gioco che consentiranno di spaziare da un RPG puro a un'avventura grafica. Tutto questo senza tenere ovviamente presente quello che rappresenta i canoni per prodotti di questo tipo ovvero centinaia di personaggi non giocanti con i quali interagire e oltre cinquanta specie di mostri da annientare grazie all'uso di 400 tra armi e magie da castare.

Shadows over Riva si renderà disponibile nell'Autunno dell'anno corrente, per i PC dotati di CD-ROM e processore minimo 486 a 33MHz.

NEMESIS

Sedici anni fa i programmatori della Sirtech crearono Wizardry, ora la leggenda è destinata a tornare. Nemesis è un'avventura/RPG in prima persona che, con una veste grafica decisamente più attuale, dovrebbe riportare sui nostri monitor il fascino dei bei tempi andati. La locandina strimpella una combinazione unica di elementi destinati a rivoluzionare il genere (ma l'entusiasmo dei produttori è sempre da prendere con le pinze). Una trama complessa e articolata insieme a numerosi puzzle intricanti e combattimenti all'ultimo sangue, dovrebbe garantire una giocabilità di tutto rispetto. La grafica ricorda, nello stile renderizzato, alcune produzioni più o meno datate come Stonekeep, oppure, in ambito avventuristico, addirittura un classico quale Myst. Nella speranza che il nome sia una garanzia di qualità, non mi rimane che segnalarvi la data d'uscita (autunno '96) e la configurazione minima: DX2 con 8MB di RAM e SVGA anche se rimane decisamente raccomandato un Pentium con 16 MB di RAM e un CD-ROM 4X.

XAM

CHAOS OVERLORDS

Che si tratti di mondi fantasy o del futuro remoto, la NWC sembra non possa proprio esimersi dall'ambientarvi una simulazione strategica. È il caso del 2050 di questo CO, in cui dovrete interpretare uno dei sei boss di una ipotetica città nelle mani della malavita e scontrarvi con gli altri per prenderne possesso. Ci sarà da corrompere i poliziotti, ingaggiare gang per sottrarre quartieri agli avversari, attivare commerci poco legali... tutto ciò che avreste voluto fare se non foste stati degli educati lettori di TGM. Caratteristica positiva sarà la presenza di filmati e la possibilità di giocare in reti di PC e Mac insieme, mentre le specifiche tecniche non vengono sbandierate e suppongo quindi non siano trascendentali. Per saperlo, ammettendo il rispetto della data di uscita di ottobre '96, dotatevi di un 486 con CD 2x, 8 MB di RAM e 15 di spazio sull'hd.

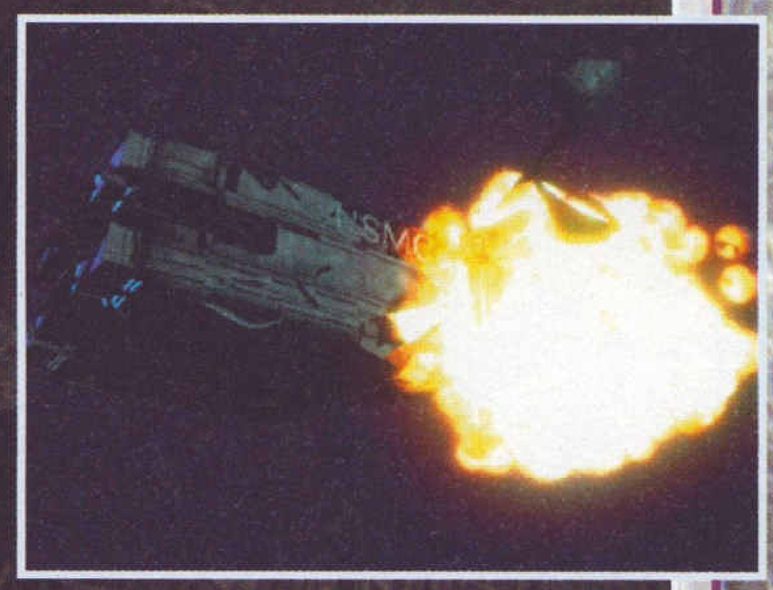
HEROES OF MIGHT & MAGIC II

Sembra che l'originale che all'estero ha fatto incetta di consensi e premi non fosse nulla di particolare... Lungi da me criticare tali scelte e lungi dalla NWC non sfruttare tale risultato mettendone prontamente in cantiere il seguito. Sostanzialmente invariata la struttura, dovete sapere che 25 anni dopo la vittoria di Lord Ironfist, la terra di Enroth è di nuovo nei guai. I suoi due figli Archibald e Roland non sono stati capaci di trovare un accordo sulla successione e così, piano piano, tutte quelle amenità di cui vi eravate liberati sono ritornate a terrorizzare la scena. E non solo loro, in quanto in Heroes II i mostri sono stati portati a oltre 40, con la possibilità di lanciargli contro 60 magie e 70 artefatti. Il massimo numero di partecipanti alla campagna non è più 4 bensì 6 collegati in direttamente, via rete o via Internet. I giocatori potranno anche scegliere di cooperare contro il comp di modo che, una volta sconfitti i suoi personaggi, potrete una volta tanto brindare al successo in compagnia di qualcuno.

Grafica ridisegnata in SVGA, mappe più grosse, 'multi-part quests' (credo s'intenda obiettivi differenziati per ogni singola missione) e una migliore AI (Artificial Intelligence) dei mostri attendono chi vorrà lanciarsi al salvataggio di Enroth. Cosa dovete portare nello zaino? Non molto, sembra: un 486/33, una SVGA, 8 MB di RAM, un CD a doppia velocità e un HD su cui restino almeno 25 MB di spazio.

VIPER: OPERATION RED SECTOR

No, non si tratta di altre info sul gioco della Ocean annunciato nello speciale ECTS del numero scorso e del quale probabilmente leggerete ancora in questo: qui vi calerete invece nei panni di Jake Mason, pilota di aerei dell'ultima generazione dotati di un sistema di controllo neurale basato sui comandi mentali degli individui più dotati (complimento nei vostri confronti, perciò continuate a leggere). Ma perché avvalersi di un tale prodigio di modernità? Non certo per divertimento, visto che l'insurrezione di una razza creata da manipolazioni genetiche ha portato lo scompiglio sulla terra e tocca a voi risolverlo. In poche parole, volerete e blasterete tutto ciò che emana calore in un ambiente 3D texturizzato il cui realismo varia a seconda del livello di gioco e la cui devastazione da parte vostra si ripercuoterà nel prosieguo del gioco. Organizzato in sei campagne per un totale di circa 40 missioni, a Viper potrete giocare insieme a un massimo di otto amici attraverso la solita rete o Internet, in modalità competitiva o collaborativa. Non dimenticate un P60 o superiore, 8 MB di RAM e 10 sull'hd, una SVGA e un CD a doppia velocità. L'uscita prevista per la versione Win '95 è in settembre.



WAGES OF WAR

Già mi sembrava che nella collezione di strategiochi della NWC per l'E3 mancasse quello militare, ed ecco colmata la defezione con l'annuncio di questo WOW (no, no, intendevo Wages Of War, "ricompense di guerra"!). Dovete sapere che nel 2001 le risorse di olii minerali sono sul punto di terminare, e le poche quantità rimaste sono oggetto di accese dispute tra molte organizzazioni paramilitari al soldo dei vari governi. Alla guida di una di queste dovrete cercare di ricavare il massimo profitto possibile dalla situazione, portando nel contempo a termine le missioni per cui siete pagati. Due modi di giocare in uno, quindi: alla contrattazione manageriale di ricompense, armi e scelta di quale parte politica appoggiare si affianca la selezione manuale dei componenti del gruppo, l'equipaggiamento effettivo e la lotta "on the road". Dal punto di vista tecnico WOW userà "Assault Ware", la rivoluzionaria AI per combattimenti a turni che si annuncia come la migliore nel suo genere, 9000 frame per mercenario, 50 armi (tante), 50 mercenari (pochini) e girerà da settembre in poi sui PC e Mac più standard che ci siano.

C'È DELL'ALTRO ?

Non posso congedare la NWC senza citare "en passant" la colonizzazione di altri mondi in Spaceward Ho! IV e gli screenshot di (trombe) Might & Magic VI. In arrivo per Win'95 senza nessuna data ufficiale, restate sintonizzati per altre novità sul nuovo capitolo della saga che dal 1985 ci porta a spasso per Xeen.

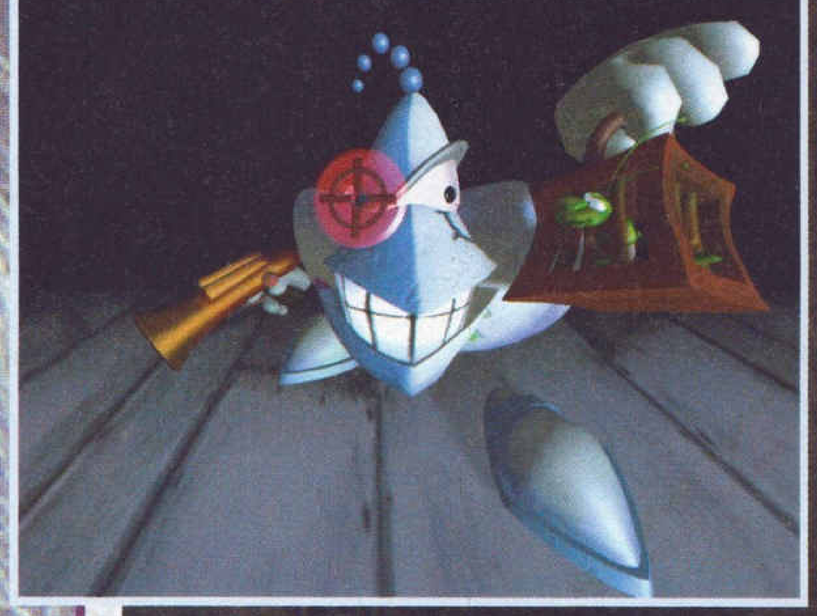
Alessandro La Spada

Ubi Soft

Speciale E3 EXPO LOS ANGELES '96

RAYMAN 2

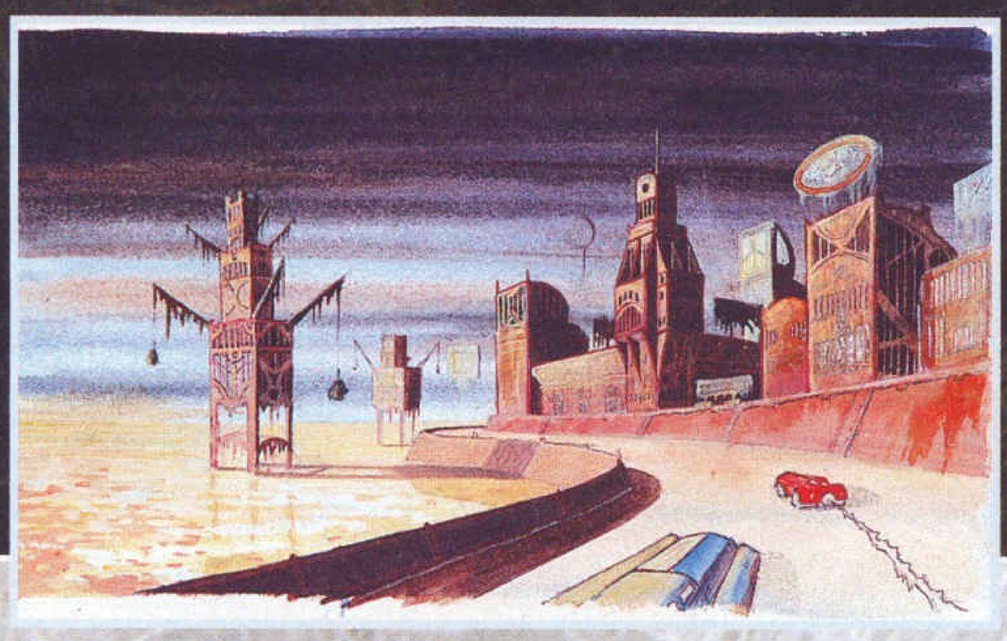
A distanza di sei mesi dalla recensione di uno dei migliori platform su PC, ecco che la Ubi Soft ci riprova presentandone il seguito. Questa volta la minaccia arriva da una razza di robot venuta direttamente dallo spazio, per sconfiggere la quale la nostra simpatica 'melanzana rotante' potrà avvalersi della collaborazione di diversi personaggi, alcuni dei quali già visti nella prima avventura. Così, accanto al veloce



Mosquito, inseparabile compagno di volo, troveremo Flips l'insetto oppure Fudge, utile per una serie di consigli e oggetti. La grafica di questa attesa produzione sarà costituita da un interessante misto tra elementi 2D (fondali) ed elementi 3D (personaggi e piattaforme) e risulterà decisamente più variegata grazie all'utilizzo di un innovativo sistema di caricamento in tempo reale. Quanto agli effetti visivi, nessuno rimarrà deluso, dato che saranno implementati zoom, rotazioni, trasparenze, pioggia e molti altri ancora. Naturalmente sarà mantenuto il feeling cartooneggiante del primo episodio e le animazioni verranno rese con una fluidità d'avanguardia grazie all'animazione modulare.
Il personaggio inizierà la sua avventura con una dotazione comprendente tutti i poteri che già aveva imparato a esercitare (il salto, il pugno, il pugno prensile, l'elicottero) e potrà acquistarne di nuovi lungo il cammino; quando sarà al completo, potrà orientare il pugno in una qualsiasi direzione, trasformare lo stesso in piattaforma (utile per raggiungere posizioni altrimenti inarrivabili), scavare attraverso determinate superfici e, infine, nuotare normalmente oppure in apnea.
Accanto alle novità di natura tecnica si segnala anche una maggiore attenzione al fattore giocabilità, calibrato in maniera progressivamente crescente (il predecessore più volte richiamato in queste righe, era, a mio avviso, un tantino difficile). Purtroppo, prima di mettere le mani su questo capolavoro annunciato, dovremo aspettare l'ultimo trimestre dell'anno corrente. I formati? PC, Saturn e PSX.

POD

Il pianeta Terra sarà distrutto da un virus. Nonostante questa notizia non dovrebbe destare particolare scalpore sulle pagine di una rivista che a questo genere di messaggi è, per forza di cose, avvezza, con velata noncuranza mi tocca allora aggiungere che non c'è più nulla da fare e la soluzione è quella estrema: la fuga. Il problema è che sull'unica navicella spaziale ancora in funzione è rimasto un unico posto libero, destinato a uno solo tra i sopravvissuti. Ora, qual è il sistema più "veloce" per assegnare la preziosa posta in palio? Una gara automobilistica, naturalmente!
L'ambientazione di questo POD ricorda il futuristico Megarace (del quale, il mese scorso, ho personalmente curato la presentazione del seguito), anche se la struttura è leggermente differente; infatti, se in quel caso si parlava di grafica precalcolata, ora si tratta di 3D reale con texture e amenità varie. Non è necessario che vi descriva a puntino le peculiarità di un gioco di corse, dato che nessuno dovrebbe essere tanto sprovveduto; preferisco, piuttosto, soffermarmi su alcune particolarità che costituiscono un indubbio segno di riconoscimento in questo affollato settore. La grafica sarà in alta risoluzione e, con la bellezza di 65.000 colori, vanterà il frame rate di 25 immagini al secondo (processore minimo Pentium 120: un omaggio a Intel?). Partendo dagli otto modelli implementati dai programmatori, sarà possibile customizzare attraverso cinque parametri il proprio veicolo, ma, la vera novità, se si esclude la parentesi di Micro Machines 2, è costituita dalla possibilità di giocare sino a QUATTRO giocatori, contemporaneamente sullo stesso computer.
Il prodotto verrà commercializzato, entro la fine dell'anno e contemporaneamente in USA ed Europa, in bundle con il nuovo processore MMX della Intel.



STREET RACER

Curiosamente, questo Street Racer presenta diversi aspetti in comune con il prodotto testé annunciato. Si tratta di un gioco di corse in 3D, anche se l'impostazione è nettamente differente. Niente tragedie su scala mondiale, ma tanta voglia di ridere e fare del male accomunano gli otto personaggi assolutamente pazzeschi che assolvono il ruolo di protagonisti. La menata è sempre al stessa e, per amor di citazione, è il caso di affiancarlo a Supersonic Racers di mamma Mindscape o al Big Red Racing, recensito qualche mese fa: mi fermo qui, che ormai avete capito. Caratteristiche determinanti sono l'annunciato refresh di 60 immagini al secondo e, in concomitanza con quanto scritto nel box precedente, la possibilità di gioco in contemporanea (questa volta si parla di OTTO contendenti sulla medesima console, oppure quattro + quattro su due PC linkati; una foto da qualche parte dovrebbe contribuire a diradare ogni scettico dubbio). Per il resto, si segnala solamente un'interessante modalità "rumble", che prevede il combattimento all'interno di un'arena.
Che vi interessi o meno, Street Racer uscirà nel terzo semestre di quest'anno.

WARNER INTERACTIVE

SAFECRACKER

Per chi non lo sapesse, la parola "Safecracker" significa scassinatore, ma toglietevi dalla testa di dover compiere qualche furto nel corso delle vicende: in realtà, il protagonista del gioco è un esperto in casseforti e affini e verrà assunto dall'azienda Crabb & Sons, il cui compito è proprio quello di creare inespugnabili sistemi di sicurezza. Il nostro eroe cercherà di dimostrare di essere all'altezza della situazione: evidentemente i test attitudinali o i famigerati colloqui di assunzione non vanno di moda alla Crabb & Sons, per cui occorrerà superare una difficile prova pratica, consistente nella violazione di trentasei differenti casseforti, ivi inclusa quella finale (ovviamente la più sicura di tutte). Safecracker sarà la prima adventure a servirsi del Quicktime per le animazioni, con il risultato di permettervi un movimento in un ambiente ultradettagliato e completamente in tridimensione: sarà infatti possibile esaminare tutti gli oggetti da varie angolature e ciò fornirà un consistente aiuto per risolvere i complicati enigmi, altrimenti difficilmente violabili.
Se siete amanti delle avventure "riflessive" e avete voglia di rompervi la testa con dei rompicapi che prevedo a dir poco ostici, fateci un pensierino. L'uscita del prodotto è imminente.

Z

Come fate a controllare una marmaglia di robot moralmente instabili e con un senso degli humor adatto a un oratorio feriale? Semplice: con una massiccia dose di disciplina e scontri all'ultimo bullone! Questo in pratica è quello che la Warner Interactive e i Bitmap Brothers si aspettano da voi se accettate la loro nuova sfida arcade/strategica: Z, già apparso tra le pagine delle preview e ormai prossimo al completamento. Sotto il comando dello sbraitante Generale Zod, sarete messi alla guida di un plotone di androidi del tutto rincitrulliti, in quello che potrebbe essere definito come il più demenziale clone di Command & Conquer mai concepito. Se infatti potrebbe sembrare normale guidare un recalcitrante gruppo di robot in mezzo ad apocalittiche esplosioni, detriti e schegge di granate, non lo sarà del tutto quando scoprirete che ciascuno ha una propria personalità, che potrebbe portare la singola unità ad agire di testa propria. Potranno essere eroici, sgangherati, ubriaconi o cacasotto, di una sola cosa potrete comunque essere certi: nel momento del bisogno non ci sarà gruppo migliore che possa coprirvi le spalle! Grazie al semplice sistema di controllo, appositamente pensato per coloro che non hanno l'abitudine di leggere quintalate di pagine di manuale, Z avrà qualcosa come 13 armi diverse a disposizione dei propri soldati: carri armati, mitragliatori o lanciarazzi, tutti sul campo per scontri basati per lo più sulle capacità arcade /strategiche di ciascuno sfidante, CPU o umano che sia. 5 interi mondi da liberare dalla fazione nemica (rossa o blu che sia), ciascuno caratterizzato da un diverso set di ostacoli da superare: ghiacciai, foreste o pozzi di lava incandescente, nulla potrà ostacolarvi nel vostro tentativo di conquistare la base nemica. Insomma, se cercavate un clone degno del successo degli Westwood l'avete trovato, ma il prezzo da pagare per la sconfitta sarà una bella camicia di forza coi baffi!

FBS

M.I.A.

Ammetto che il titolo del gioco di cui mi accingo a parlarvi in queste righe non è dei più attraenti, ma poiché "l'importante è la sostanza", eccetera, cominciamo col dire che M.I.A. è un simulatore di volo ambientato in Indocina durante l'intero arco del periodo che va dal 1965 al 1973. I più ferrati avranno già capito che la mia lunga circonlocuzione poteva essere riassunta in una sola parola, Vietnam: la ben nota guerra, è stata divisa in vari scenari, a cominciare dalle feroci battaglie che precedettero lo sbarco delle truppe americane, per proseguire con i terribili scontri che infiammarono le città e i villaggi vietnamiti; successivamente, ci si troverà in Laos e Cambogia e le operazioni si concluderanno con il recupero del personale, nella disonorevole ritirata dell'esercito americano.
Il gioco girerà in alta risoluzione grazie all'engine 3D denominato SIMIS: degno di nota è il rivoluzionario sistema di compressione delle immagini, Eidos, che consentirà la riproduzione di filmati di qualità VHS a 30 fotogrammi al secondo, udite udite, anche sui semplici 486; sicuramente, il ruolo riservato alle sequenze animate non sarà marginale, dal momento che ne sono state inserite addirittura 40 (e in tal caso, o il sistema di compressione è veramente efficiente, o dovremo prepararci a un gioco registrato su una mezza dozzina di CD).
Poiché particolare cura è stata riposta sia nella realizzazione tecnica che nella ricostruzione storica degli eventi, mi sembra scontato affermare che se le promesse verranno mantenute ci troveremo alle prese con un simulatore di indubbio spessore.
Prima di concludere, mi sono accorto che non ho speso nemmeno una riga sull'oggetto della simulazione: ebbene, non è il caso di offendere nessuno ricordando che ci troveremo alle prese con potenti elicotteri (lo sanno anche i gatti quali siano stati i mezzi aerei utilizzati dall'esercito statunitense per combattere quell'infame guerra), ma è il caso di ricordare che, per quanto sofisticati, i velivoli a nostra disposizione non saranno sicuramente paragonabili ai "mostri" sui quali sono state imperniate le ultime simulazioni (Apache LongBow è la prima che mi viene in mente).
Il titolo è previsto per dicembre.

RETURN FIRE

"Ritorno alle origini", almeno per quanto riguarda la grafica piuttosto elementare e la giocabilità alle stelle, grazie a questa promettente conversione da 3DO di un titolo di discreto successo. In Return Fire avrete quattro diversi veicoli da pilotare (un elicottero e tre mezzi di superficie) grazie ai quali insinuarvi attraverso le file nemiche e metterne a fuoco e fiamme il rispettivo quartier generale. Imperniato sull'immediatezza e la frenesia dell'azione, l'intera realizzazione vanta anche vere chicche di sana violenza (modello Cannon Fodder), quali i soldati da spiaccicare sotto i cingoli o le palme da abbattere a colpi di lanciafiamme. Imminente.

DEADLOCK

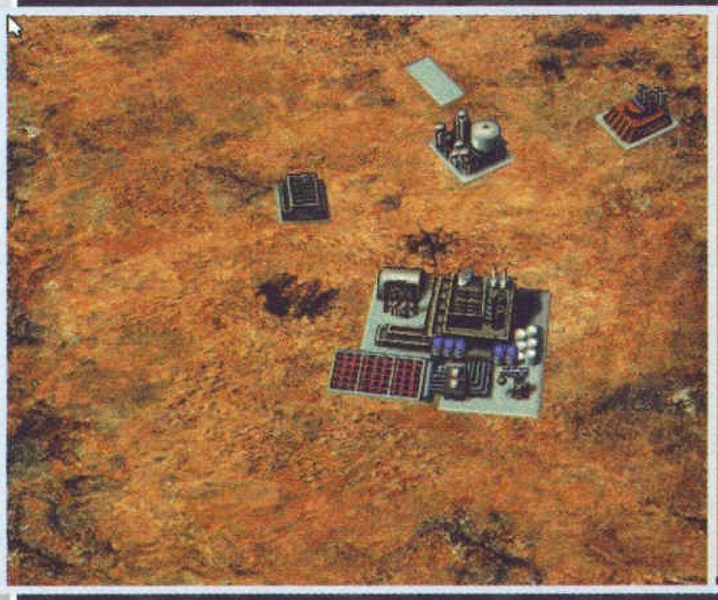
Il primo titolo della Accolade che trattiamo in questa rassegna è Deadlock (dal sottotitolo "Planetary Conquest"), il quale sembra avere tutte le carte in regola per guadagnarsi un posto nell'olimpo dei giochi di conquista&espansione (Ascendancy non vi dice niente?).
Sono addirittura sette le razze che sono riuscite a spartirsi la galassia in enormi zone di influenza: questo, però, è stato conseguito a carissimo prezzo e il numero di guerre combattute negli ultimi anni non si conta nemmeno più. Un quanto mai precario equilibrio è stato raggiunto, ma si capisce come la più piccola scintilla sarebbe sufficiente a rompere uno stallo così faticosamente raggiunto. Il numero dei pianeti abitabili è scarso e le risorse disponibili vengono rigorosamente centellinate: in questo scenario quantomai cupo, la scoperta di un nuovo e ricco pianeta, Gallius IV, rischia di essere il casus belli che porterà la galassia ben oltre il punto di non ritorno.
A questo punto entrate in scena voi: dopo aver scelto quale delle sette razze vi rappresenterà, dovrete fare di tutto per impossessarvi di Gallius IV, il cui dominio frutterà un'indiscussa e stabile supremazia su tutto il sistema planetario. Per raggiungere il vostro obiettivo, dovrete innanzitutto sottomettere le altre colonie, poiché si può star certi che esse non rinunceranno facilmente impossessarsi delle nuove ricchezze scoperte. Starà quindi alla vostra sensibilità tattica decidere se raggiungere il dominio ottenendo prima di tutto la supremazia nel settore economico, tecnologico o militare: in ogni caso, è molto probabile che dovrete cimentarvi in tutti e tre i campi, attuando altresì una massiccia opera di esplorazione e di colonizzazione di nuovi mondi meno ricchi, ma allo stesso tempo indispensabili.

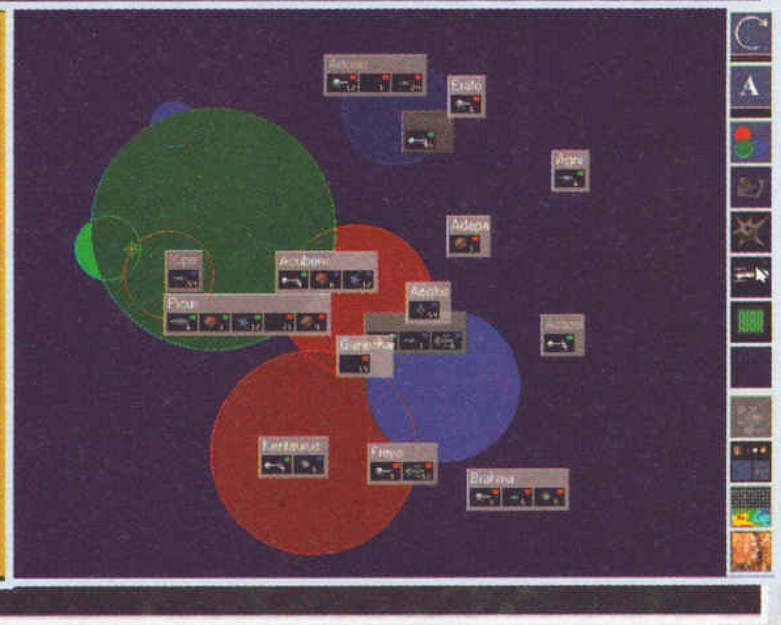
Probabilmente molti di voi avranno pensato a Deadlock come a un Colonization più evoluto e, effettivamente, molti elementi fanno propendere per questa ipotesi. La visuale sarà in isometrica e la grafica ottimamente curata, ma per titoli come Deadlock l'aspetto fondamentale è la giocabilità: nel nostro caso penso che ci si attesterà su risultati superbi, grazie anche al massiccio supporto fornito al multiplayer. Inoltre, le differenti peculiarità di ogni razza e la possibilità di partite sempre differenti grazie ai molteplici modi attraverso i quali raggiungere la supremazia, rappresentano un toccasana per la longevità e la garanzia di un prodotto di altissima qualità. Attendiamo fiduciosi.

STAR CONTROL 3

Quando un gioco il cui obiettivo è quello di blastare tutto quanto capita a tiro, vi propone ventiquattro differenti modelli di astronavi realizzati in 3D, si può stare sicuri che le probabilità che salti fuori qualcosa di buono non sono affatto remote. In Star Control 3 si sprecheranno il numero di effetti speciali, le numerose armi disponibili e le avanzate opzioni di combattimento. Dal momento che le razze aliene con cui ci si imbatterà mostreranno tutte uno spiccato atteggiamento ostile nei vostri confronti, è bene che affiliate le armi (posto che si riesca a eseguire l'operazione su un raggio laser...) e vi prepariate a un'azione quanto mai frenetica, arricchita eventualmente dalla presenza di avversari umani (il multiplayer sarà infatti ampiamente supportato). L'uscita del titolo dovrebbe avvenire a stretto giro di boa.

Mauro Bossetti

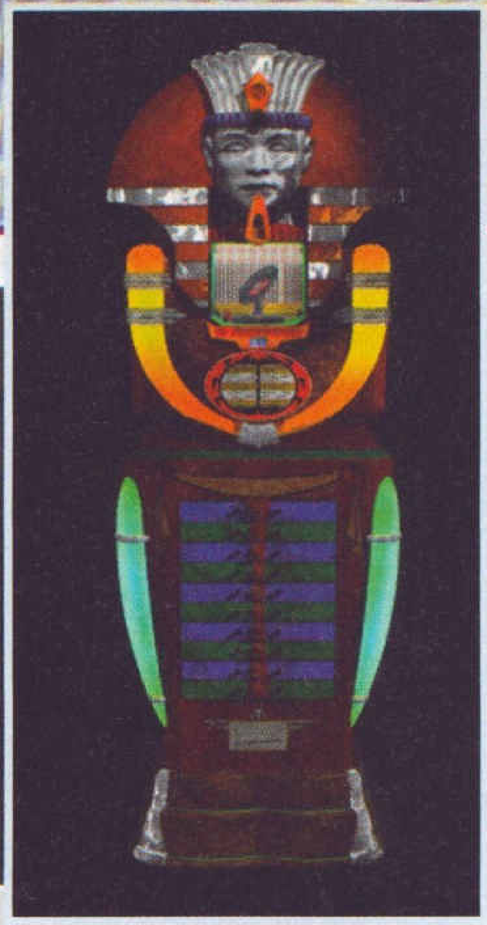


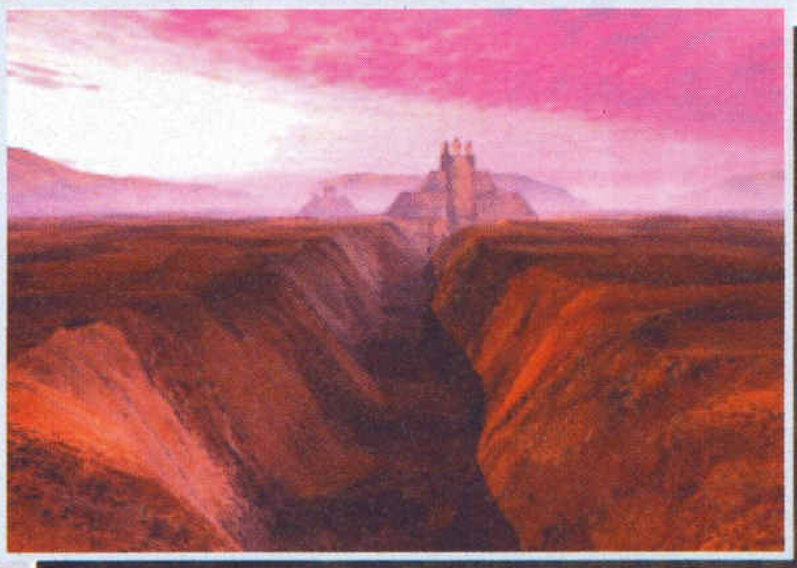


INSCAPE™

THE EGYPTIAN JUKEBOX

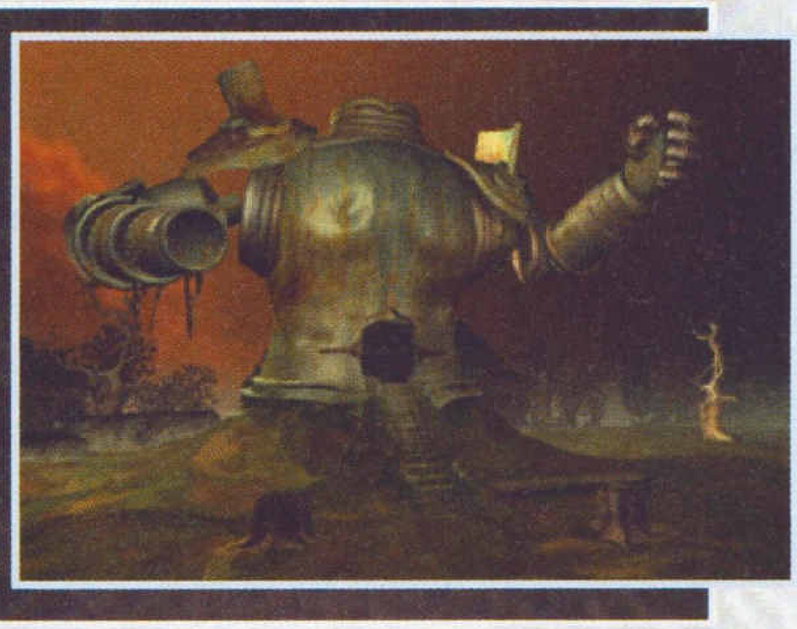
L'eccentrico milionario Mr. Hasp è misteriosamente scomparso e voi, intuendo che questi non rifiuterà una generosa ricompensa a chi lo trarrà fuori dall'impiccio, decidete di mettervi immediatamente sulle sue tracce; ammetto che da questa breve introduzione si potrebbe pensare di trovarsi di fronte a una classica avventura in prima persona, in tutto e per tutto analoga alle decine di titoli già presenti sul mercato: tuttavia, le cose non stanno proprio così. Infatti, il mistero è interamente racchiuso in una sorta di jukebox composto da dieci cassetti, ciascuno dei quali contiene alcuni oggetti di Mr.Hasp; poiché, una volta toccati, essi evocheranno alcuni suoi ricordi, i nostri sforzi saranno tesi a interpretare le immagini e le canzoni del contesto, nonché a scoprire i significati nascosti e le varie connotazioni degli oggetti. Se interpreteremo correttamente i numerosi indizi, riusciremo a trovare il bandolo della matassa; diversamente, dedurremo di non avere utilizzato a sufficienza le nostre cellule grigie (citazione presa in prestito dal famoso detective Hercule Poirot).
Da quanto avete capito, The Egyptian Jukebox è un adventure basata interamente su puzzle che, mentre potrebbe far passare delle notte insonni ad alcuni sfegatati giocatori, potrebbe risultare addirittura indigesta per molti altri. Riflettete pure con calma sul dilemma, visto che ci sarà da aspettare parecchio (circa un annetto...).





DROWNED GOD

In quest'avventura, il compito del protagonista sarà quello di risolvere e spiegare il mistero di una congiura aliena i cui effetti si sono ripercossi addirittura nei 50 mila anni successivi; il giocatore dovrà realmente impegnarsi a fondo, al fine di scoprire e interpretare numerosi eventi storici apparentemente slegati tra di loro ma in realtà parte dell'enigma che condurrà alla soluzione finale. Inutile dire che ci si imbatterà in innumerevoli rimpicapo; d'altro canto, la sezione artistica sembra particolarmente curata in virtù dei prestigiosi professionisti cui vi hanno lavorato, tra i quali lo scultore Greg Bolton. Il prodotto uscirà intorno al mese di ottobre.



DEVO PRESENTS ADVENTURES OF THE SMART PATROL

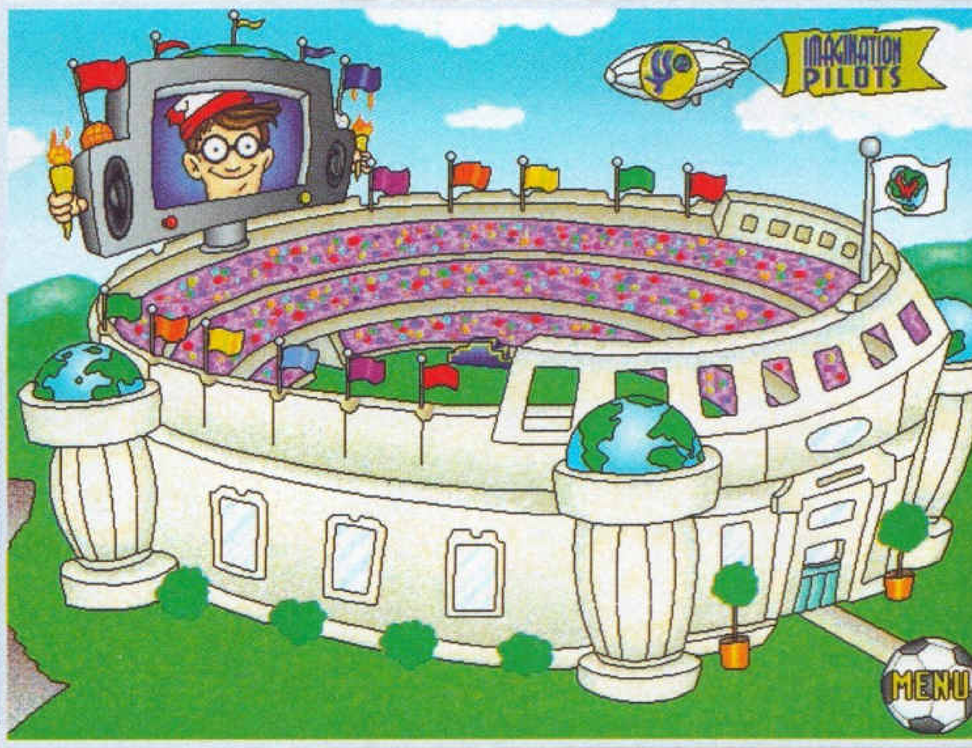
Il prodotto, identificato da un titolo non propriamente conciso, è una surrealista satira sociale creata da Gerald V. Casale e Mark Mothersbaugh, fondatori e leaders dei DEVO, gruppo pionere della musica pop. Nell'avventura lottano furiosamente le forze del bene, rappresentate dal gruppo musicale The Smart Patrol, contro quelle del male, la cui entità non ci è data di sapere. La spiegazione della trama fornitaci è davvero incomprensibile, ma da quanto abbiamo capito questa adventure dovrebbe essere particolarmente indicata per coloro i quali hanno avuto il "coraggio" di leggere opere di artisti come Samuel Becket (autore di "Aspettando Godot") e similari. Uscita prevista per agosto.

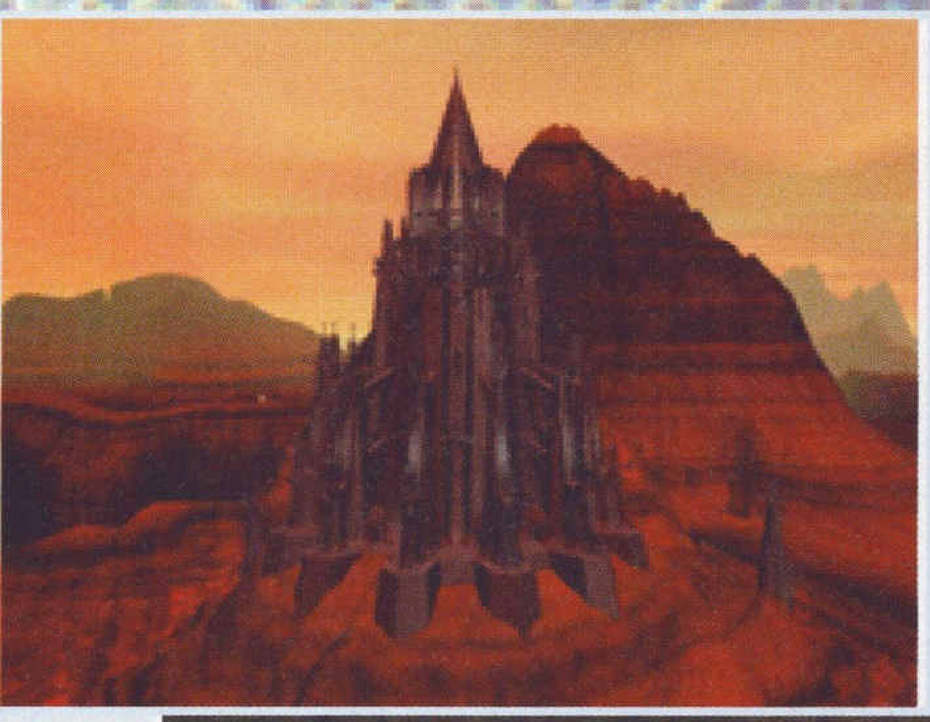
ASSASSIN-2015

Una volta tanto ci troviamo nei panni di un cattivo, anche se costui lavora per la legge: parliamo del killer Jack Butcher, il quale sarà impegnato in furiosi combattimenti in un futuristico scenario, al fine di riportare l'indissolubile binomio ordine&legalità. Ogni avversario sarà caratterizzato da una spiccata personalità, ma rimaniamo dell'idea che la principale abilità richiesta sarà quella di manovrare sapientemente col joystick, in modo da portare a termine un gioco d'azione che si preannuncia discretamente interessante. Il titolo è in programma per settembre.

WHERE'S WALDO? EXPLORING GEOGRAPHY

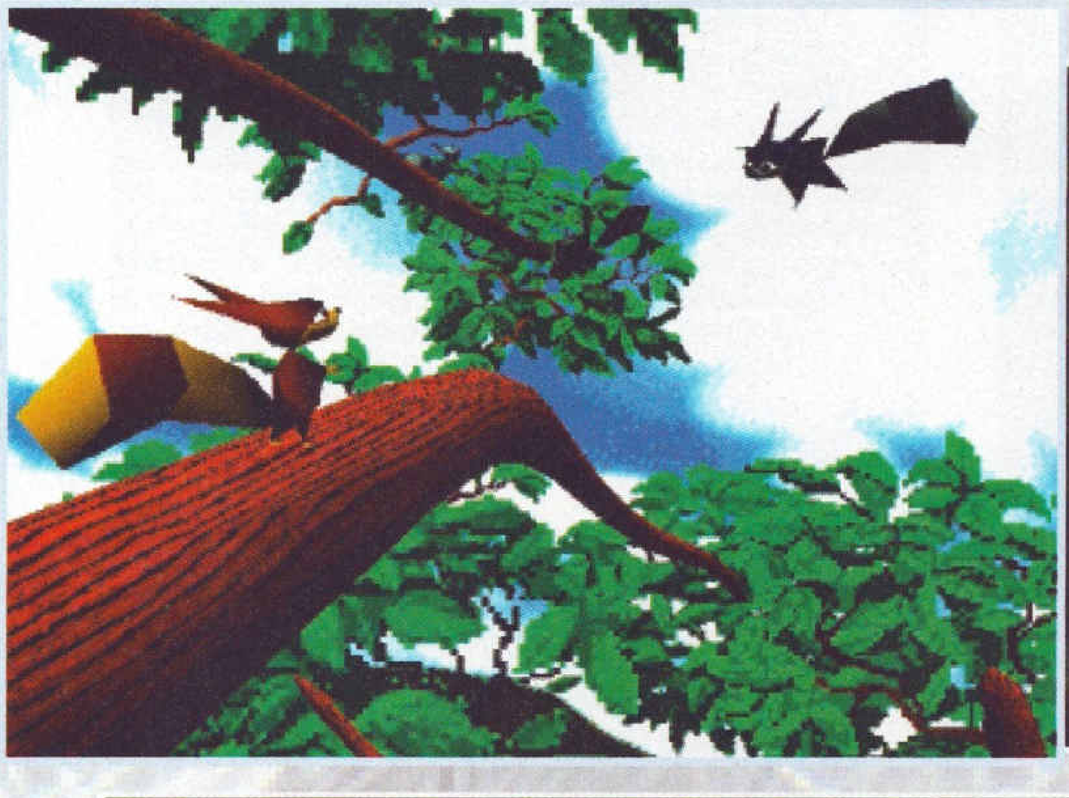
Il titolo educativo è rivolto a un target di giovanissimi (tra i cinque e i dodici anni) e si propone, attraverso semplici e divertenti esercizi, di insegnare i rudimenti della geografia mondiale. È pacifico che la realizzazione grafica e sonora, di cui ben poco conosciamo, influenzerà notevolmente l'appetibilità del prodotto; d'altro canto, in riferimento al mercato italiano, è scontato che l'interesse per un titolo del genere è totalmente legato alla traduzione: essendo particolarmente favorevole a software del genere, mi auguro che qualcuno alla Inscape provveda alla bisogna. L'uscita del prodotto è data per imminente.





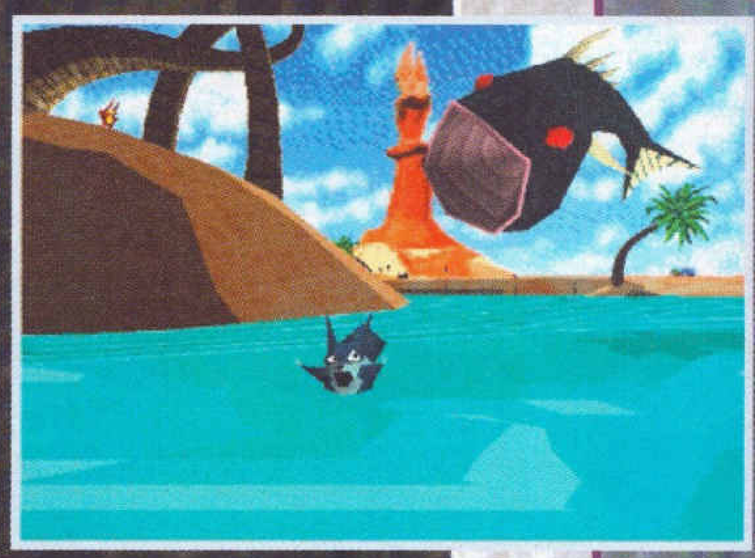
RAVAGE

Un segretissimo piano di ricerca governativo è riuscito a rompere le barriere delle tre dimensioni, con il risultato di venire a conoscenza di nuovi spettacolari pianeti; fra le dimensioni scoperte (e io che ero rimasto ai tre classici assi cartesiani...), ve n'è una particolarmente malvagia, denominata Necron, la cui civiltà fa di tutto per impossessarsi di ogni mondo conosciuto. Come unico membro sopravvissuto di una piccola squadra ribelle, toccherà al protagonista viaggiare attraverso le dimensioni (e magari incontrare Eta Beta, eheheh!) per sconfiggere definitivamente la Necron e scongiurare il pericolo di future invasioni. Ravage è un arcade che combina a un'azione frenetica la possibilità di visitare ciascuno dei livelli in un ordine differente da quello prestabilito: chissà che la struttura non lineare non finisca per costituire la marcia in più per il titolo, il quale verrà sviluppato specificamente per Windows 95 con codice interamente a 32 bit (e magari verranno sfruttate le nuovissime librerie DirectX...). Non resta che aspettare fino a ottobre.



SQUEEZILS

Non avete mai considerato che vita possa condurre uno scoiattolo? Per quanto mi riguarda la risposta è negativa e, allora, vale la pena provare questo Squeezils, che si preannuncia come un arcade 3D particolarmente simpatico e ben curato. Lo stereotipo vuole che uno scoiattolo pensi solo a gonfiarsi la pancia con le noccioline, ma il nostro eroe è un po' più dotato della media e potrà saziarsi anche di bacche e frutti magici, nonché giungere in luoghi esotici e addirittura risolvere il mistero di alcune antiche terre.
Il titolo si avvarrà dell'esclusiva tecnica di animazione denominata Protozoa, nonché di una colonna sonora arricchita anche dalla canzone "Steam" di Peter Gabriel; l'uscita è prevista per il quarto trimestre dell'anno.



THE RESIDENTS BAD WAY ON THE MIDWAY

Probabilmente nessuno di voi avrà mai sentito parlare del gruppo musicale "The residents" e ciò è più che comprensibile: formatosi a San Francisco nel 1972, esso non conobbe mai vette soddisfacenti di popolarità, a causa dei testi pessimistici e delle musiche rock che si contrapposero con scarso successo all'atmosfera "beatlesiana" dell'epoca. Abbandonata la musica, i The Residents si diedero alla multimedialità e nel 1994 lanciarono sul mercato un prodotto, Freak Show, discretamente innovativo: piuttosto che garantire una concitata azione, il titolo si serviva di una tecnica narrativa che oseremmo paragonare a quella utilizzata da Virginia Woolf con lo "stream of consciousness" (forse abbiamo osato troppo); in altre parole, ci si immergeva in un flusso di sensazioni e "allucinazioni", attraverso le quali si vagava nelle vite dei protagonisti e si veniva a conoscenza dei loro più intimi pensieri e ricordi.
Bad Day on the Midway è un titolo che si candida senza mezzi termini a diventare una nuova pietra miliare nel regno delle adventures interattive; anzitutto l'aspetto artistico sarà curato oltre ogni dire (e dando un'occhiata alle foto non si può non riconoscere gli enormi sforzi in questo senso) e verrà altresì arricchito da qualche canzone composta dai The Residents stessi. Ma il vero punto di forza del prodotto risiede nell'esclusivo engine che renderà ogni partita differente dalle altre, grazie all'evoluzione dinamica della trama e dei personaggi: come dichiara la brochure, il gioco (ma forse il termine è riduttivo) non attende semplicemente il nostro click del mouse, dal momento che anche ciò che non faremo influenzerà le vicende (mentre solitamente la sequenza di azioni da compiere è più o meno predeterminata).
La trama dell'avventura non è assolutamente riassumibile in poche righe: inizialmente vestiremo i panni di un ragazzino di dieci anni di nome Timmy e la preoccupazione primaria sarà quella di sopravvivere. Ogni episodio ha luogo a distanza di dieci anni dal precedente e a esso sarà profondmente legato; la caratteristica particolarmente interessante del prodotto è la possibilità di vivere l'azione dalla prospettiva di ogni protagonista: un semplice click del mouse e muterà perfino la colonna sonora, perfettamente adattata agli umori e alla visione del mondo della persona che sta attualmente agendo in vostra vece. Il filo conduttivo, apparentemente troppo esile, risulterà chiaro col passare del tempo e uno dei compiti principali del giocatore sarà proprio quello di svelare tutti i legami fra i personaggi e le vicende cui questi prenderanno parte. Indubbiamente interessante risulta il continuo "switch" fra i vari abitanti di Midway, il quale da un lato consente di inquadrare gli avvenimenti da differenti punti di vista, mentre dall'altro garantisce uno spessore indubbiamente degno di nota all'avventura.
Considerando che il magazine "Newsweek" ha commentato Bad Day on the Midway con un lusinghiero "questo titolo mostrerà a Hollywood come narrare una storia": le premesse sono tali da rendere frenetica l'attesa da qui a ottobre, data prevista per l'uscita del prodotto.

Mauro Bossetti

ocean

THE

HANNA BARBERA GAME

Ci sono due novità che riguardano questo gioco, presentatovi in anteprima già il mese scorso col nome temporaneo di "Hanna Barbera's Pandemonium": la prima riguarda proprio il titolo e la seconda è che finalmente possiamo mostrarvi un paio di fotografie. Come potete osservare, la grafica si rifà fedelmente ai vecchi cartoni animati della Hanna & Barbera (dobbiamo anche citarne qualcuno?), e l'avventura vedrà protagonisti alcuni dei cento e più personaggi inventati dalle fervide matite di William Hanna e Joseph Barbera: Scooby Doo, Shaggy, Fred Flintstone, la carinissima Penelope Pitstop (appello a tutte le TV private e nazionali che "militano" anche nel padano: ridatemi le Whacky Races!!! NdP) e un imperdibile Dick Dastardly nel ruolo a lui più congeniale, quello del cattivo. Pare infatti che il perfido Dick sia finalmente riuscito a portare a compimento uno dei suoi folli piani: ammutolire di ogni suono tutti i cartoni "colleghi" della stessa ditta. Toccherà dunque a Fred Flintstone e compagni riportare le cose alla normalità. Un'avventura grafica per bambini che sicuramente non mancherà di appassionare anche gli adulti e i vecchi (è proprio il caso di dirlo) fan di questi immortali cartoon. Previsto per PC nei prossimi mesi.

PROJECT RALLY

Non poteva certo mancare il gioco arcade per antonomasia: quello di corse, un filone ultimamente rinverdito che, pare, sembra destinato a non andare mai fuori moda. Project Rally vi vedrà correre su una delle otto macchine a disposizione, in un ambiente (indovinate...) tridimensionale lungo qualcosa come 10 livelli e 8 tracciati. Tra le altre caratteristiche, le solite macchinine create su modelli realistici e la solita opzione per le sfide multigiocatore...

ADVANTAGE TENNIS

Un simulatore di tennis con giocatori texturizzati e movimenti calcolati in base a riprese cinematografiche, 4 giocatori simultaneamente, 8 personaggi da interpretare (4 per sesso), mosse "combo" particolari per ogni tennista, replay dinamico, 4 superfici diverse su cui giocare, suoni digitalizzati, sistema di controllo immediato per una grande giocabilità. PC, non si sa quando. Ho fatto il mio dovere.

PROJECT X2

Ha forse bisogno di presentazioni? Il seguito di uno dei più grandi classici dell'Amiga sarà, a detta del Team 17, qualcosa di assolutamente imperdibile. Purtroppo non abbiamo nessuna foto da mostrarvi, sappiamo solo che si tratterà di un arcade "vecchio stile" con scrolling multidirezionale e caratterizzato dal solito arsenale extralarge. Che sia l'inizio di una nuova era per un genere, quello degli spara e fuggi, che sembrava morto e sepolto? Noi ci auguriamo di sì. "Release date To Be Announced" per PC, Playstation e Saturn.

VIPER

Questo gioco sviluppato dalla Neon si fa attendere sempre di più, e allo stillicidio di voci che lo circondano si è aggiunto anche un paio di fotografie dalla qualità piuttosto bassina. Ve ne mostriamo una tratta dalla versione Playstation, che dovrebbe essere virtualmente identica a quella per PC. La storia sarà più o meno questa: una razza aliena è giunta sulla terra con le solite intenzioni, si fa per dire, amichevoli: invece di optare per il solito macello, i "mostri orrendi venuti dallo spazio profendo" hanno deciso di attuare una politica di relazioni diplomatiche atte a convincere l'opinione pubblica terrestre della loro amicizia, soggiogando di conseguenza i governi di tutte le nazioni. Voi, incredibile ma vero, siete l'unico essere umano intelligente e, solo contro tutti, dovrete organizzare una sorta di "resistenza": dalla vostra parte, infatti, avrete solo il vostro elicottero, e sarete a conti fatti l'ultima speranza per l'umanità. Viper avrà dalla sua il solito motore tridimensionale programmato da "mio cuggino" (in sostanza quella cosa fluidissima e ultradettagliata che fa sempre bella mostra di sé nei comunicati stampa), una folta schiera di nemici da abbattere, missioni e obiettivi da raggiungere per ogni livello. Solo su una cosa sarei pronto a mettere la mano sul fuoco: sulla qualità delle musiche, visto che a realizzarle è stato l'indimenticabile Chris Huelsbeck (musicista e programmatore della Rainbow Arts all'epoca del C64 e dell'Amiga - Great Giana Sisters, R-Type e la saga di Turrican, per citare qualche titolo...).

DAWN OF DARKNESS

Se vi sono piaciuti Doom e Ghost'n'Goblins, vi farà piacere sapere che questo gioco della Ocean intende apportare allo schema di gioco del primo, l'ambientazione horror del secondo. O quasi. La scena ci vede infatti nell'anno 2095, quando un esercito di zombie giungerà dalle tenebre per dominare il mondo. Voi, solito coraggiosissimo Rambo della situazione, dovrete rimettere le cose 'apposto'. La Tribe, ovvero il gruppo di sviluppo interno alla Ocean che si occuperà anche di questo gioco, promette un engine realmente tridimensionale (insomma, qualcuno si decida una buona volta a stabilire COSA è tridimensionale e cosa NON LO È, grazie), un'attenta ricerca al dettaglio e una giocabilità senza confronti. Come dite? Che sono le stesse cose che la Ocean ha già promesso anche per tutti gli altri titoli? Misteri dei comunicati stampa... Comunque sia, il gioco sarà disponibile per PC nel prossimo autunno.

TUNNEL B1

Se HI-Octane, Doom, Descent, Duke Nukem 3D e soci vi hanno fatto impazzire e volete provare qualcosa di analogo, ma nel contempo innovativo, vi farà piacere sapere che la Ocean ci ha promesso un nuovo gioco arcade che ingloba tutte le caratteristiche migliori dei titoli di cui sopra: Tunnel B1. Come credenziali questo titolo porta con sé un motore tridimensionale assolutamente affidabile e preciso, un'alta manovrabilità dell'astronave a nostra disposizione e un movimento fluido in ogni direzione possibile. Insomma, una vera e propria pacchia che già non vediamo l'ora di recensire. Tra le altre caratteristiche tecniche, è prevista una colonna sonora d'effetto e un'attenzione per il dettaglio mai vista prima. Sarà vero? Lo sapremo solo dopo averne fatto la recensione completa!

Speciale E3 EXPO LOS ANGELES '96

SPECIALE DID

I fan della Digital Image Design saranno contenti di sapere quanto segue: presto sarà disponibile una versione per Windows 95 del loro pluriacclamato (ma checché se ne dica, a mio avviso un po' troppo scattoso) EF2000: tra le novità per il sistema operativo a finestre, c'è un editor di missioni completamente nuovo, un sistema di gioco in rete totalmente rivisto e un miglioramento nell'uso della telecamera che renderà i combattimenti ancora più spettacolari. È' inoltre previsto, sempre per quest'anno, anche un data disk chiamato TAT-COM che farà la felicità di tutti i più insaziabili acquirenti del prodotto originale, permettendo loro di editare le proprie campagne personalizzate attarverso un'interfaccia intuitiva e funzionale.

Affacciandosi invece all'anno prossimo, introduciamo molto brevemente anche Ground Warfare, simulatore ancora una volta bellico che vi vedrà però saldamente vincolati al suolo... Trattasi infatti di un simulatore di carro armato che va così a mettersi in diretta concorrenza con il seguito di Armored Fist della Novalogic, in uscita questo autunno.

Altra notizia bomba è lo sviluppo del "terzo episodio" della "saga" di TFX. Basato sui comandi dell'F22 americano, questo simulatore di spingerà ben al di là di quanto i DID ci abbiano già proposto in passato (il che la dice veramente lunga). Non solo il gioco proporrà un impatto audiovisivo d'eccezione, ma a quanto pare aggiungerà alla simulazione anche l'ingrediente strategico, permettendovi di mandare ordini al resto della vostra squadriglia e portare così a compimento una missione nel delicato ruolo del capoccia. Inutile aggiungere che di questo gioco ne riparleremo al più presto, non appena avremo in mano qualcosa di più del comunicato stampa piuttosto spartano consegnatoci dalla Ocean (privo di fotografie e con un laconico "working title" che lascia poche speranze di vederlo pronto in tempi brevi). PB

ALLEGIANCE

Se invece siete stufi di dedicarvi all'azione e volete qualcosa di più strategico, Allegiance potrebbe proprio fare al caso vostro: nei panni di un giovane patriota, dovrete compiere delle missioni (sabotaggi, omicidi, ecc) per conto del governo in un clima politico mondiale ormai rasserenato dove la guerra fredda e le vecchie spie sono soltanto un ricordo. Ma... gli equilibri sono sempre difficili da mantenere, e i commerci illegali potrebbero fare molto per incrinarli. Un tentativo (speriamo riuscito) dei Team 17 di proporci un gioco strategico e meditato.

EURO MANAGER 96

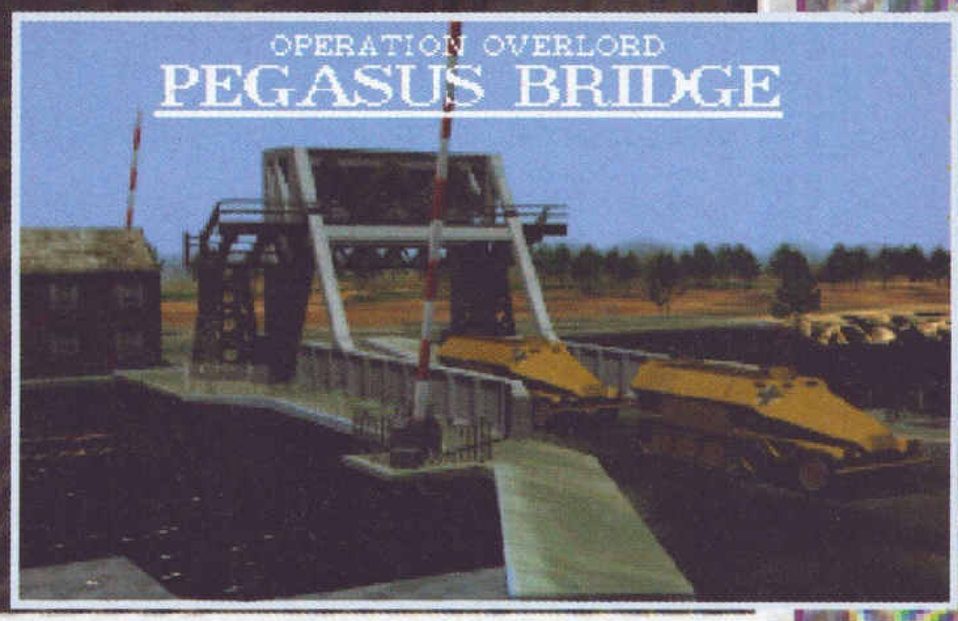
Il Team 17 si butta anche nel mercato delle simulazioni manageriali calcistiche ed, esordendo in un campo rettangolare per loro tutto nuovo, sembrano decisi a non rimanere al verde! Giochi di parole e metafore sceme a parte, questo Euro Manager 96 sembra dedicare maggiore attenzione all'azione piuttosto che alla sezione manageriale, che è stata semplificata (per l'utente!) rispetto agli altri giochi della categoria e resa più accattivante grazie all'uso di tabelle graficamente ineccepibili e statistiche accuratissime. A questo va doverosamente aggiunta la possibilità di allenare più di 500 squadre selezionate tra 16 stati e un database contenente le caratteristiche di qualcosa come 12.000 giocatori! Presto (si spera) disponibile per Windows e Macintosh.

VANISHED POWERS

Ecco un gioco di ruolo in grafica isometrica che vi vedrà protagonisti di epiche avventure sul pianeta Mrynn. Tanto per cambiare, avremo a che fare con grafica tridimensionale e personaggi ripresi in movimento, fondali e ambientazioni dal sapore cinematografico e una spasmodica ricerca del dettaglio. Per DOS e Windows 95, non si sa ancora esattamente quando.

OFFENSIVE

Leggendo il titolo in Italiano potrebbe apparire come un simulatore di frasi sconce, ma per fortuna va letto in inglese e si tratta di un gioco di strategia e azione bellica. Anzi, a sentire la Ocean si tratterà nientemeno che del "wargame più accessibile e divertente" e, a giudicare dalle foto e dal fatto che sarà realizzato prima su console, possiamo anche aspettarci qualcosa di più del solito arcade. Offensive sarà ambientato nella seconda guerra mondiale e sarà basato su una ben collaudata visuale isometrica.



MISSION: IMPOSSIBLE

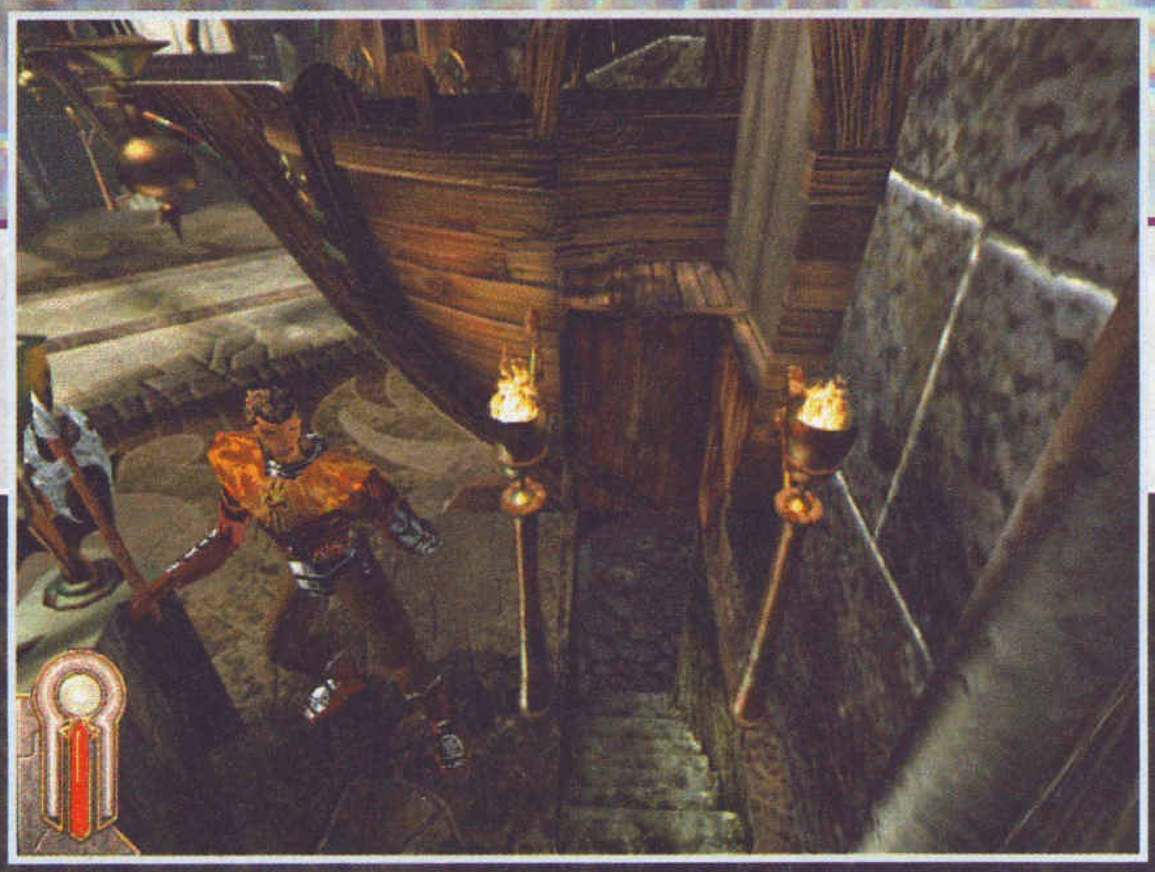
Ai nostalgici di tutto il mondo potrebbe venire un coccolone: davvero torna Impossible Mission, il gioco che fece impazzire un'intera generazione sul Commodore 64? La risposta è no, o meglio sì e no, visto che il logo di questo nuovo gioco ricorda, sia dal punto di vista grafico, sia dal punto di vista delle parole (hanno solo cambiato ordine) il classico della Epyx. E visto che dovrebbe riprendere pari pari quello del film attualmente in fase di lavorazione, non è neppure detto che tra Tom Cruise e Brian De Palma (coproduttori della pellicola) non si nasconda una qualche fugace passione sessantaquattrista. Comunque sia, questo "Mission: Impossible" sarà un misto tra azione arcade e avventura in prospettiva, vi vedrà interagire con un sacco di personaggi e uscirà inizialmente per Nintendo 64 (aridaje) e PC CD-ROM (a proposito, in questa pagina ho sempre parlato di versione PC senza menzionare il supporto argenteo: sappiate che l'ho sottinteso, visto che mi sembra EVIDENTE che nessuno di questi titoli potrebbe mai fare la sua apparizione su dischetti da 3,5"). Osservate pure le foto e attendete quest'autunno (sperem) per la recensione!

E PER CONCLUDERE...

Siamo anche in attesa di maggiori novità per altri tre titoli di sicuro interesse: Shattered Reality, Project Airos e Dreadnough, rispettivamente un gioco alla Doom, una simulazione strategica e un gioco epico, tutti dall'ambientazione futuristica. Che volete che vi dica... ho già notevolmente debordato dallo spazio a mia disposizione: chi vivrà, vedrà!

Paolo Besser

MINDSCAPE



DARK EARTH

Sottolineato da un'atmosfera d'eccellenza, Dark Earth (nuovo progetto della francese Atreid Concept, ora ribattezzata Mindscape Bordeaux) vuole essere il primo titolo di una lunga serie, basata sul medesimo affascinante background: la Terra viene devastata dal passaggio ravvicinato di una gigantesca cometa e tutto quello che resta è una oscura cappa di fuliggine che avviluppa l'intera superficie del pianeta. Si tratta di un'avventura grafica d'azione sullo stile Alone in the Dark, ambientata nell'universo tridimensionale di una delle città erette dai sopravvissuti. Oltre 50 locazioni e più di 400 differenti angoli della visuale, si accompagneranno a una trama non lineare che offrirà numerosi combattimenti. L'aspetto grafico si annuncia curato; verrà infatti sfruttata l'alta risoluzione (con punte di 32.000 colori nelle sequenze cinematografiche), per esaltare appieno gli effetti grafici previsti (effetti di luce e texture interattive, ombreggiature, ecc...). Sul piano sonoro si parla, invece, di musica di qualità MIDI e oltre due ore di parlato digitalizzato.
Previsto in sei versioni internazionali, tra le quali l'italiano, Dark Earth uscirà nei primi mesi del 1997 su CD-ROM nei formati PC (con Win '95 allegato) e Power Mac. Non ci resta che incrociare le dita dei piedi...

MARVEL 2099

Corre l'anno 2099 (l'avreste mai detto?) e la Terra è popolata da superuomini e mutanti con eccezionali poteri fisici e mentali. In un'atmosfera da fumetto, dovrete condurre un gruppo di supereroi (tra cui l'Uomo Ragno, Hulk, gli X-men e il Punitore, tutti targati 2099) attraverso il Nord America nella disperata lotta contro le forze del male. Il gioco combinerà una visuale in terza persona, per i combattimenti, a una visuale in soggettiva per le sezioni cyberspaziali. Notevole la possibilità di scegliere diverse strade in modo da rendere il gioco meno monotono e sicuramente più longevo della media. Trattandosi poi di un arcade/adventure non è da escludere una sana dose di "mazzate" condite saggiamente (speriamo) da una certa componente di ragionamento. Per adesso nessun immagine del gioco vero e proprio è trapelata dagli uffici della Mindscape, ma se il prode Max si trovasse nelle vicinanze non è improponibile una recensione in esclusiva per il prossimo mese (figuratevi che l'ultima volta che è stato alla Virgin, il nostro sommo caporedattore si è imboscata una copia di un gioco supersegreto senza che nessuno se ne accorgesse... Lupin gli fa un baffo!). Attendetelo a breve per Windows '95.

WARWIND

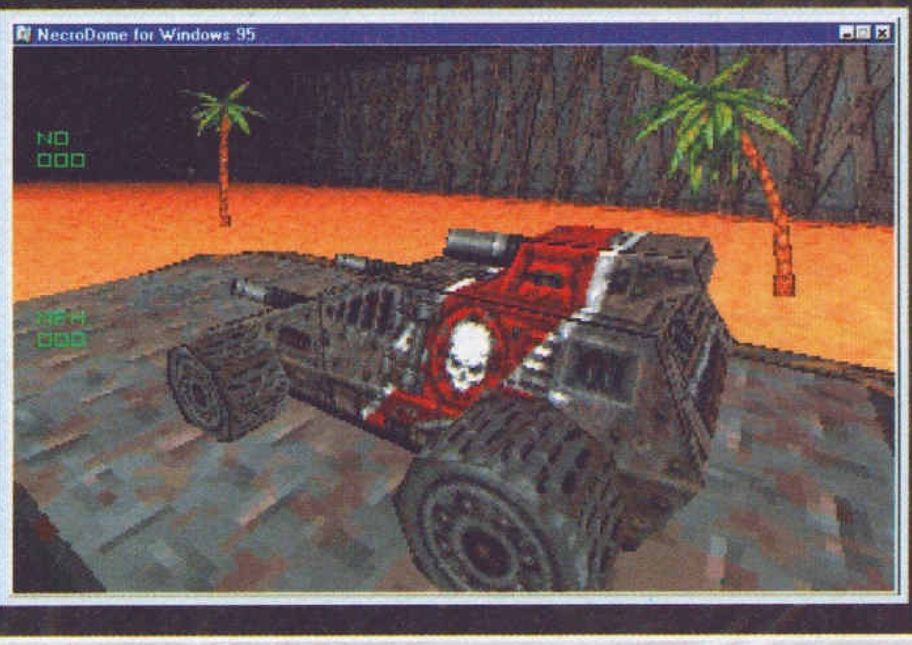
Sulla scia degli indiscutibili successi dei recenti Warcraft 2 e Command & Conquer, la SSI tenta di aprire una breccia nella nicchia di mercato con un nuovo gioco di strategia in tempo reale a sfondo fantasy. Lo scopo sarà quello di conquistare il dominio dell'esotico mondo di Yavaun alla guida di una delle quattro razze che lo popolano. Per la grafica è prevista l'alta risoluzione e sarà possibile giocare via rete o via modem. A breve per Windows '95.

WARGAME CONSTRUCTION SET III: AGE OF RIFLES

Questo titolo vi riporterà a quell'epoca in cui artiglierie e fanterie erano gli assi nella manica dei generali. Grazie ad esso potrete rivivere le principali battaglie del diciannovesimo secolo, partendo dalle scaramucce di pochi reggimenti per parte, sino ad arrivare a scontri come quello di Gettisburgo. Dedicato a tutti gli amanti dei wargame verrà presto messo in commercio dalla SSI per il vecchio OS, quello con la D davanti.

NECRODOME

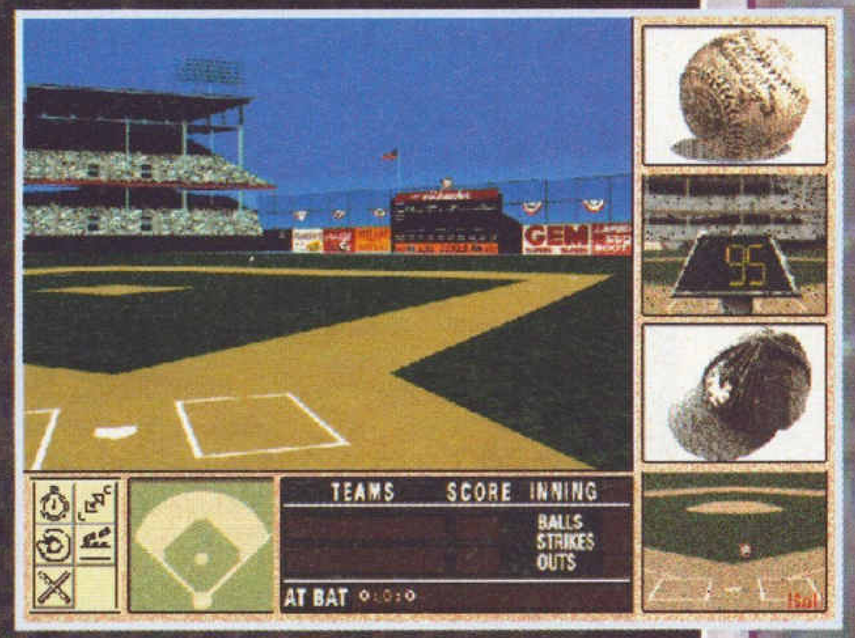
Nel futuro la parola 'sport' sarà sinonimo di 'morte'. In questa versione cattiva di Destruction Derby dovrete scendere nell'arena ed affrontare i vostri avversari armati di tutto punto per cercare di prevalere e partecipare in tal modo allo scontro finale, il Necrodome. Una delle caratteristiche più intriganti di questo interessantissimo gioco, sarà la possibilità di giocare in modo cooperativo: in pratica uno guida e l'altro spara dalla torretta! Notevoli sforzi sembrano siano stati fatti anche per la gestione del motore grafico, che oltre a rappresentare con estremo realismo effetti tipo fumo, esplosioni, pioggia, etc., si preoccupa di controllare con estrema cura anche il rollio, i salti e tutto ciò che concerne la fisica applicata al vostro mezzo. Presto, molto presto, per Windows '95.



MSA

Ovvero Mindscape Sports Authority. Anche la Mindscape, forse nel tentativo di arginare lo strapotere Electronics Arts, ha deciso di aprire una propria etichetta interamente dedicata ai titoli sportivi. Per ora, oltre al già trattato (numero scorso) Minscape Golf,

sono previste tre produzioni, rivolte rispettivamente al football, al basket e al baseball. La prima, che porta il nome di **NCAA FOOTBALL: SATURDAY SHOWDOWN**, presenta una visuale da tre quarti con rotazioni e utilizza dei normali sprite dimensionati con una routine di scaling. La seconda, **NCAA BASKETBALL: FINAL FOUR '97**, si basa su un motore tridimensionale, nel quale i frame di animazione dei giocatori sono stati ottenuti con la tecnica del motion capture (con risultati abbastanza buoni). Nonostante l'impatto grafico sia incoraggiante non è stato tralasciato l'aspetto strategico: sarà, infatti, possibile organizzare tattiche, perfezionare sostituzioni e tutto quello che, più in generale, è consentito a un mister. L'ultima produzione, quella dedicata al baseball, prende il nome di **AARON VS RUTH** e vi vedrà affrontare il grande Hank Aaron in persona (perdonatemi, ma non so proprio chi sia), utilizzando anche in questo caso la tecnica del motion capture per una resa ottimale delle animazioni. I tre titoli saranno disponibili a breve per le piattaforme (o elaboratori, tanto per essere arcaici) dotate di CD-ROM e Windows '95.

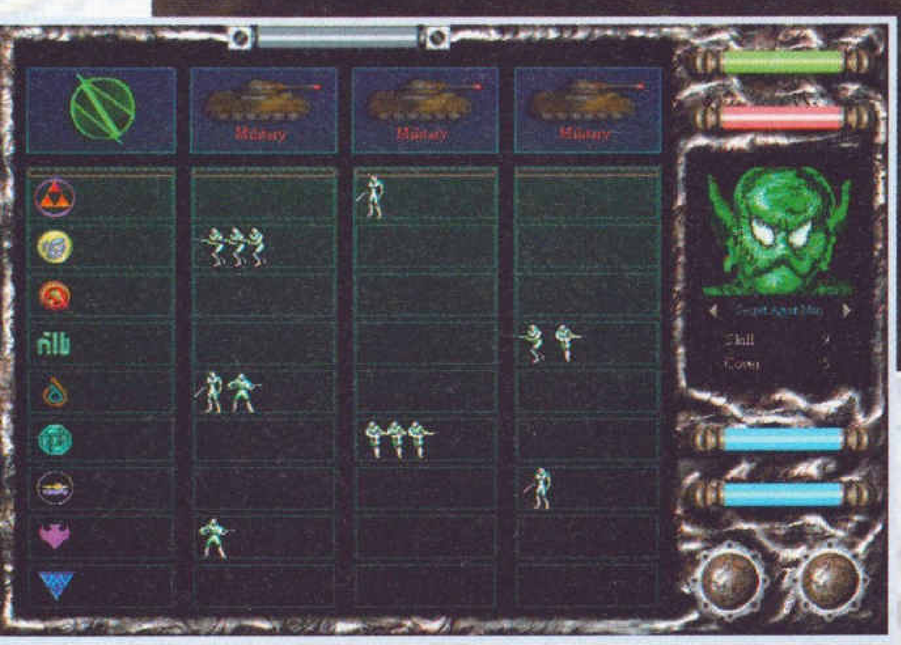


STAR GENERAL

Ambientato nell'universo reso popolare dai racconti della serie "The Fleet", questo strategico pone le sue fondamenta su una struttura più che collaudata e senza bisogno di alcuna presentazione: quella basata su una mappa suddivisa in esagoni che ha caratterizzato i vari Panzer General, Allied General e Fantasy General. A breve per Windows '95.

STARTRADER

In un universo fatto di lotte senza tregua e un'economia senza regole, impersonate un commerciante senza scrupoli e il vostro compito sarà quello di destreggiarvi tra magagne di stampo militare (costruire la base, difenderla, utilizzare la fitta rete di spionaggio, negoziare al fine di stipulare alleanze, ecc...) e problemi di natura commerciale. Trattandosi di una simulazione alquanto complessa, verranno quasi sicuramente coperti tutti i classici aspetti che ogni maniaco della simulazione ricerca in questi prodotti (io sono un caso a parte... se vedo più di due menu entro in crisi e resetto all'istante).
La Mindscape promette che non vi saranno mai due partite identiche, questo grazie all'incredibile varietà delle missioni disponibili. A mesi per Windows '95.



ADVENTURE OF LEGO ISLAND

Dopo tutto lo scalpore seguito all'annuncio dell'"informatizzazione" dei mattoncini più famosi del mondo, la Mindscape si sta preparando al lancio del primo videogioco dedicato ai Lego, compagni d'infanzia di milioni di bambini (e non solo visto che la serie Technic appassiona tutt'oggi moltissimi adulti).
Com'era prevedibile il videogioco in questione è dedicato proprio ai bimbi, che potranno divertirsi all'interno di un mondo virtuale completamente interattivo (così recita la press-release). Sostanzialmente si tratterà di un'avventura delle più classiche vista in prima persona, nella quala sarà possible colloquiare con veri personaggi. Il punto forte comunque sarà rappresentato dalla possibilità di utilizzare vari mezzi per spostarsi sull'isola dei Lego (Legolandia?): fuoristrada, jet-ski, motociclette e aerei, saranno solo alcuni dei mezzi a vostra disposizione... chissà perché mi viene in mente Hunter.

Massimo Svanoni

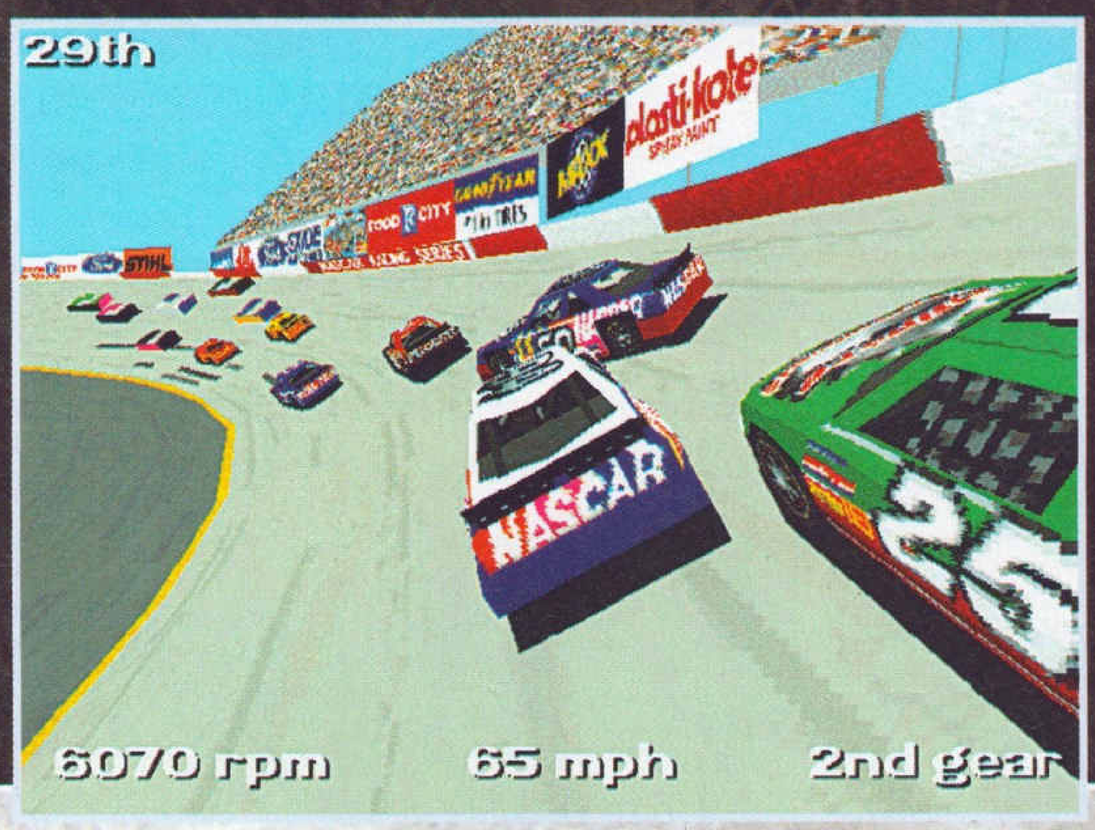
SIERRA

PHANTASMAGORIA 2

Avete avuto il coraggio di affrontare l'incubo di Roberta Williams? Siete usciti indenni dal vostro matrimonio? Benissimo, perché è ora di fare il bis! Tra breve, infatti, la povera biondina sventurata, già protagonista del primo Phantasmagoria, tornerà per sposare Pippo Baudo (è diabbolica!).
Come al solito incrociate le dita, ruotate le falangi e continuate a leggere queste pagine per saperne di più! Aloha.

NASCAR RACING 2

Non essendo uno di quelli che ha apprezzato particolarmente l'originale prodotto Papyrus, dal motore troppo lento e per nulla impressionante, non posso che sperare che con il suo seguito le cose migliorino. Purtroppo sono ancora poche le immagini e le informazioni che ci sono pervenute su questo sequel di formula Nascar, e quelle poche non mi sono sembrate poi molto diverse dal primo capitolo. Comunque sia, quello che ci si prospetta saranno nuove piste, auto completamente editabili, l'immancabile paint kit con il quale si potrà dipingere completamente la propria vettura e, cosa più importante, un motore un po' più veloce e flessibile del precedente. Altre notizie appena ne sapremo qualcosa in più!



LEISURE LARRY 7

Larry, il playboy da strapazzo che ha fatto la fortuna della Sierra, è tornato per l'ennesima volta e le cose si stanno facendo davvero complicate per lui (tanto per cambiare). Come ha avuto già modo di dirvi Max sullo scorso numero, la vera sigla di questo episodio non sarà 7 bensì 6.9, e ciò, come potete capire, la dice lunga sul contenuto della nuova avventura del piccoletto in bianco. Per ora l'unica cosa che possiamo mostrarvi è la protagonista dell'ennesimo episodio, come sempre prosperosa e... ehm basta!

LORDS OF THE REALMS 2

Comprate una catapulta, assoldate un esercito, scontratevi con una serie pressoché infinita di peripezie e, se tutto va bene, sedetevi a giochi fatti sul trono del regno. È l'allettante proposta Sierra per questo seguito del noto war game militare sviluppato dalla Impressions: per proseguire nella campagna vi serviranno un PC e tanta pazienza, almeno fino a quando la Sierra non rilascerà una data di uscita ufficiale.

Alessandro La Spada

3-D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT

L'ennesimo flipper... Ogni redattore è contento quando si prospetta l'uscita di uno di questi innovativi quanto incredibili giochi! Palle a parte (giocone di parole mai visto prima!), quello che mi trovo a descrivere si discosta lievemente dai normali flipper del genere, primo perché è uno dei pochi a mostrare un'area di gioco che si sviluppa anche orizzontalmente, secondo per l'ambientazione horror. Se poi vi state chiedendo l'origine di quegli strani esseri che gironzolano per il tavolo, non vi resta che attendere l'uscita di 3D Ultra Pinball: Creep Night...

FBS

Speciale E3 EXPO LOS ANGELES '96

MICROPROSE

FALCON 4.0

Novità in casa MicroProse in campo di simulatori di volo. Pare infatti che la Spectrum HoloByte, già sviluppatrice del sempre attuale Falcon, sia sul punto di rilasciare la quarta generazione del suo più acclamato gioiello: Falcon 4.0, per l'appunto. Non tutti si ricorderanno del primo titolo della serie, uscito nel lontano 1987 per PC IBM e Macintosh e poi convertito anche per Amiga e Atari ST, ma il prodotto in questione rivoluzionò gli standard del tempo, così come fece Falcon 3.0 quando fu disponibile nel 1991. Falcon 4.0 sarà sviluppato per Windows 95 e offrirà varie novità rispetto ai suoi predecessori. Innanzitutto è stato migliorato il sistema per la selezione delle missioni che, al posto di essere già "preconfezionate", vengono elaborate direttamente in funzione di quelle precedenti. Questo implica che più giocatori, pur iniziando da una medesima situazione di partenza, potranno imbattersi in sviluppi successivi notevolmente differenti man mano che il gioco procede.

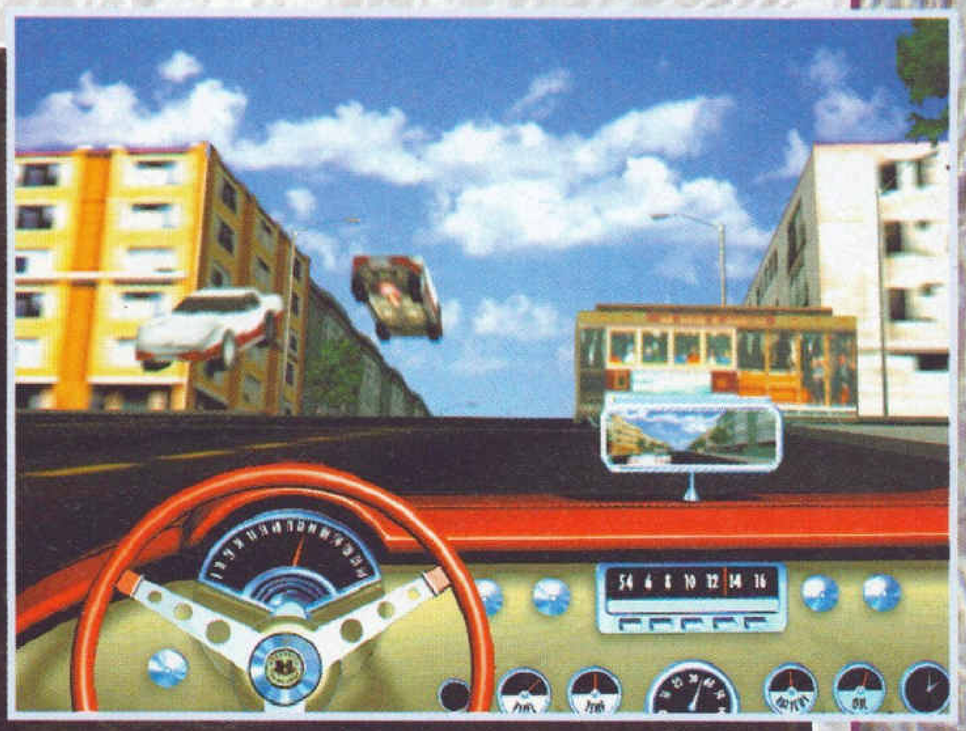
Come testimoniano ampiamente le due immagini che pubblichiamo, è stata dedicata la massima attenzione anche all'aspetto grafico, in modo da renderlo il più realistico possibile. In particolare, tutti i tipi di terreno, le armi e tutti gli altri oggetti, sono stati elaborati, renderizzati e texturizzati usando un gran numero di fotografie aeree, in modo da poter soddisfare anche il più pignolo degli appassionati.

L'uscita, purtroppo, è ancora piuttosto in là nel tempo; si parla infatti della primavera del '97.

Davide Corrado

VETTE: SAN FRANCISCO THRILLS

Chi non ha mai sognato, almeno una volta, di essere al volante di una poderosa Corvette? Non credo pochi, visto la bellezza dell'automobile in questione... Beh, non temete, potrete togliervi questo sfizio almeno in ambito "virtuale": Vette, infatti, è una simulazione automobilistica il cui tema dominante è sostanzialmente l'asfalto e, guardate un po', proprio la prestigiosa automobile di casa Chevrolet. A voler ben vedere, però, non ne esiste un solo modello, visto che questa "leggenda americana" è protagonista da almeno una ventina d'anni. In Vette il giocatore potrà così scegliere tra ben sette versioni differenti, da quella più recente fino al primo, mitico modello degli anni '60, tutte dettagliatamente trasposte in versione digitale, con tanto di caratteristiche e prestazioni originali. La competizione di cui sarete protagonisti si svolge interamente tra le scoscese strade di San Francisco... Sì, perché non si tratta certo di una gara "regolare", con un percorso stabilito e norme di sicurezza per le persone: niente di tutto questo. Il bello consiste infatti nel riuscire a dar sfogo ai cavalli del motore senza farsi mai cogliere in flagrante dalle pattuglie, nell'evitare di schiacciare gli ignari pedoni e, perché no, nel tirare qualche colpo mancino agli avversari, scoprendo magari qualche bella scorciatoia per raggiungere il traguardo prima degli altri senza farsi intrappolare dal traffico. Riassumendo: quello che ogni neo patentato ha sempre sognato appena dopo l'esame di pratica, ma che mai nessuno ha osato o rischiato fare. Una preview più consona in uno dei prossimi numeri.



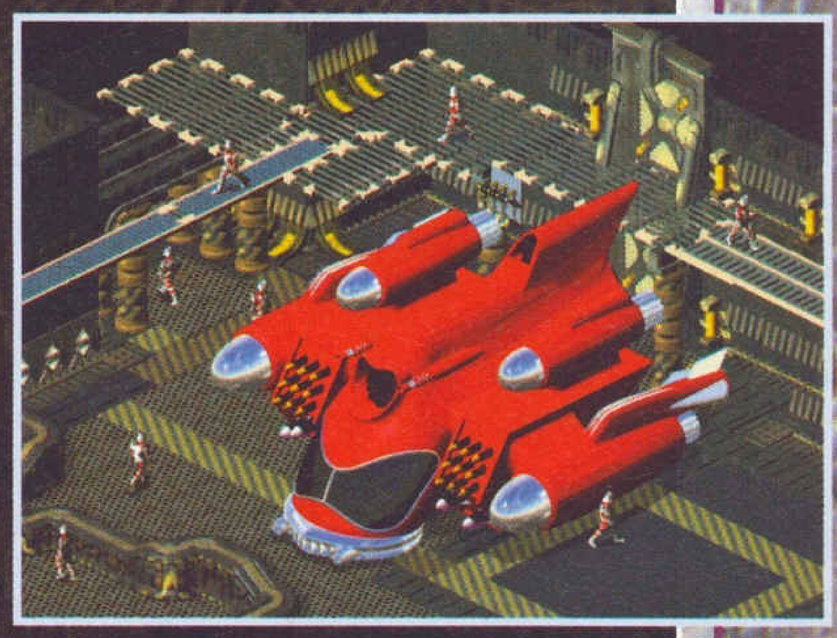
Davide Corrado

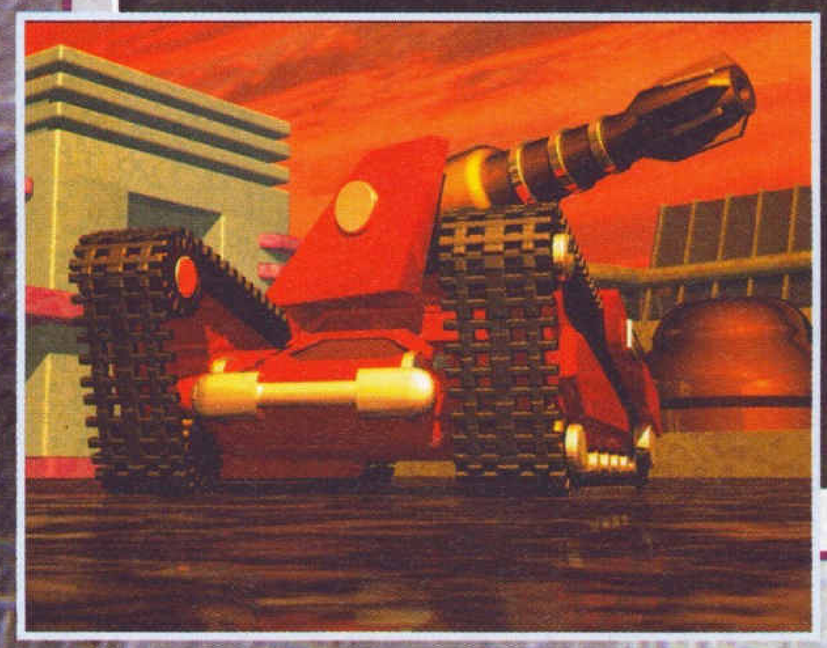
X-COM: APOCALYPSE

Vedete nel cielo strani pallini lampeggianti? Siete convinti che i vostri vicini mangino criceti o che qualcuno, in vostra assenza, faccia telefonate fino ad Alpha Centauri? È ora di disintossicarsi e affrontare l'ennesima sfida X-Com, il terzo episodio del gioco strategico targato MicroProse che vi metterà per l'ennesima volta alla guida di un manipolo di uomini dediti alla protezione della Terra dalla minaccia aliena.

L'anno è il 2084 e la civiltà terreste ha fatto passi da gigante dall'ultimo X-Com: Terror from the Deep. Tentando di risolvere i problemi del pianeta senza abbandonarlo, gli umani hanno iniziato a costruire immense metropoli autosufficienti chiamate Megalopoli, nelle quali si stanno lentamente spostando per sopravvivere all'inquinamento.

Questo nuovo capitolo inizierà proprio in una di queste città, la più grande, MegaPrime, nella quale dovrete indagare per scoprire il motivo di alcuni strani incidenti accaduti di recente. Inevitabilmente, dietro a tutto questo ci sarà l'onnipresente zampino alieno e non vi resterà altro da fare che ricominciare a combattere... Suddiviso in tre distinte parti, nella prima tutto quello che bisognerà fare sarà interrogare i sospetti e raccogliere indizi che provino la presenza degli infiltrati nelle file terrestri, mentre nella seconda e nella terza vi troverete nel vivo del gioco: ci saranno missioni per arrestare la conquista aliena dallo spazio e scontri in tempo reale tra gli edifici della grande metropoli.





Tra le novità presenti in questa nuova versione, oltre alla grafica SVGA, vi sarà la possibilità d'impostare l'azione a turni (come nei primi due episodi) oppure in real time, l'implementazione di una nuova interfaccia di controllo e la possibilità di giocare in doppio via modem, seriale o rete. Una corposa preview è già prevista per il prossimo numero.

FBS

IPSILON••SMART

L. 43.500
CADAUNO + IVA

VERSIONE ESCLUSIVA
CON MANUALE
ELETTRONICO
ILLUSTRATO

* LIBRO DEGLI INDIZI ELETTRONICO

- LOST IN TIME DELUXE parte 1 e 2
- INCA II WIRACOCHA
- WOODRUFF and the Schnibble of Azimuth
- REBEL ASSAULT™
- TIE FIGHTER™ COLLECTOR'S
- X-WING™ Enhanced
- DARK FORCES™
- * DAY OF THE TENTACLE™
- * SAM & MAX Hit the Road™
- SECRET WEAPONS of the LUFTWAFFE™
- * The Secret of MONKEY ISLAND™
- * MONKEY ISLAND 2 - Le Chuck's Revenge™
- * INDIANA JONES® and the Fate of Atlantis™

LITTLE BIG ADVENTURE™
U.S. NAVY FIGHTERS™
WINGS of GLORY™
HI-OCTANE™

- WING COMMANDER® III Heart of the Tiger™

BIOFORGE™
NBA® Live '95
RUGBY World Cup 1995

- FIFA International Soccer
- NHL® Hockey
- MICHAEL JORDAN in Flight™
- ULTIMA® VIII Pagan™
- STRIKE COMMANDER™
- SSN-21 Seawolf™
- SYNDICATE Plus™
- THEME PARK™
- SYSTEM SHOCK™
- MAGIC CARPET™

- DISPONIBILITÀ IMMEDIATA

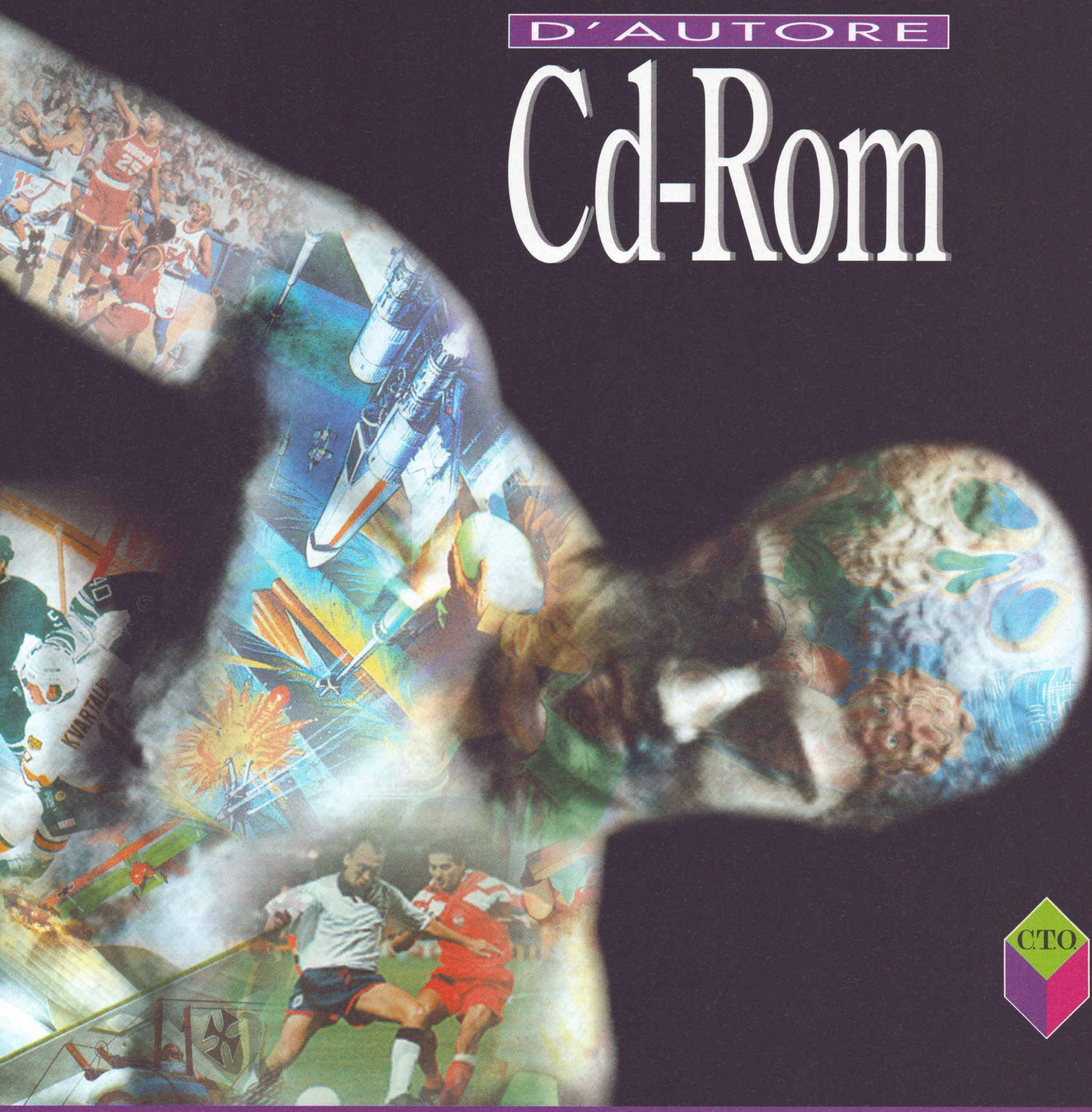
30 miti di autentico valore

un lancio da record

Collezione

D'AUTORE

Cd-Rom



C.T.O.

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F 40069 Zola Predosa (Bo)Tel. 051/6167711 Fax 051/753418

Collezione D'AUTORE Cd-Rom

RIVENDITORI AUTORIZZATI:

VALLE D'AOSTA **AOSTA** • **IL MULTIMEDIALE** V.Aubert 31 • **BRUNO TEX 2** L.tà America 135/139 QUART (AO) PIEMONTE **TORINO** • **ALEX COMPUTERS** C.so Francia 333/4 - V. Tripoli 179b • **AMERICAN'S GAMES AND SYSTEMS** V. Sacchi 26b • **AVALON** V.Magenta • **COMPUTEL** C.so G.Cesare 56 Bis • **COMPUTER DISCOUNT** C.so Einaudi 8 - V.Lanzo 15 • **MARCHISIO** V.Pollenzo 6 • **OFFICINA MULTIMEDIALE** V.Po 43/d • **PC PLANET** C.so Siccardi 15/g • **PLAY GAME SHOP** V. C. Alberto 39e • **PROTEUS** V.Rattazzi 2 • **QUEEN COMPUTER SHOP** C.so Dante 2 - L.go Turati 49 • **RIO** C.so Romania 460 • **SUPERUNION** V.Oulx 14/c - V.Valperga 18 • **ALEX SHOPVILLE LE GRU** V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **EUROMERCATO** V.Crea 10 - GRUGLIASCO (TO) • **MIRAST** V. Palestro 62 IVREA (TO) • **AMICI DEL GIOCO** C.so Roma 48bi • **MONCALIERI** (TO) • **METRO PREALPI** V.Savona 97 **MONCALIERI** (TO) • **COMPUTER WORK** V. Rivoli 38a ORBASSANO (TO) • **EUREX** C.so Indipendenza 5 RIVAROLA CANAVESE (TO) • **PIEMONTE COMPUTER** V.Torino 13/3 ROLETTO (TO) • **PIEMONTE COMPUTER** V.Italia 94 SETTIMO T.SE (TO) • **PROTOPIA TEAM** V.Moncenisio 141 S.ANTONINO DI SUSA (TO) • **COMPUTER MANIA** V. Vochieri 107 ALESSANDRIA • **DELTALINE COMPUTER** V. dei Guasco 121 ALESSANDRIA • **P.C.** V.Gramsci 49 ALESSANDRIA • **VIPIANA** V.Marengo 64 ALESSANDRIA • **COGITO ITALIA** C.so Valentino 196r CASALE MONFERRATO (AL) • **COMPUTER CENTER** V.Alfieri 28 CASALE MONFERRATO (AL) • **ALL IN ONE COMPUTERS** C.so Piave 28 NOVI LIGURE (AL) • **CAMELOT** V.le Macallè 15 BIELLA • **CSI TEOREMA** V. Losana 9 BIELLA • **HOBBYLAND** V. Bertodano 1 BIELLA • **THE NEXT WORLD** V. Cottolengo 5 BIELLA • FATIM SYSTEM V.Pellico 10 CUNEO • **ROSSI COMPUTER** C.so Nizza 42 CUNEO • **ALBA UFFICIO** C.so Piave 6b ALBA (CN) • **WIN COMPUTER** V.Martiri 26 BEINETTE (CN) • **K & G** V. Bergamo 9 NOVARA • **PENATI** V. Mattei 49 NOVARA • **VOBIS** V.le Volta 58/b NOVARA • **L'ALLEGRA** V.Cavour 9 CAMERI (NO) • **NUOVA SOLUZIONE UFFICIO** SS Ticinese 17b POMBIA (NO) • **CERRI** V.Novara 86/88 ROMAGNANO SESIA (NO) • **ELLIOT COMPUTER SHOP** P.zza Don Minzoni 32 VERBANIA INTRA (NO) • **TELEMATICA SYSTEM** V.Canna 6 VERBANIA INTRA (NO) • **MEGALO MANIA** V. Ferraris 90 VERCELLI • **BYTE SHOP** V.V.Veneto 4 BORGOSESIA (VC) LOMBARDIA **MILANO** • **AVALON** V.Settembrini 20 • BCS V. Montegani 11 • **B&C INFORMATICA** V.le Montenero 15 • **BYTE CLUB** V.le Toscana 19 • **CART.GAMBARDELLA** V.le Monza 61a • **CASTOLDI** C.so Lodi 9 • **COMPUTER DISCOUNT MILANO 5** P.zza Cadorna 13 • **COMPUTER UNION** V.S.Galdino 5 • **COSI** V.le Certosa 220 - L.go Augusto 8 - V.le Sabotino 24 • **ELETTRODATA** V. Capponi 5 • **GREEN POINT** L.go Scalabrini 5 • **I BELEE CONSOLLE DEPARTMENT** V. Lorenteggio 22/24 • **ITVA** V. Padova 95 • **JOYSTICK FUN** V. Lorenteggio 38 • **LU.MEN** V. S.Monica 3 • **MARCUCCI** V. F.lli Bronzetti 37 • **MICROMEDIA** V.le Montenero 12 • **MONDADORI INFORMATICA** C.so Porta Vittoria 51 • **MONDOGIOCO** V.Lomellina 24 • **NEWEL** V. Mac Mahon 75 • **PC POINT** V.le Monza 48 • **PC TRE** C. Comm.le BONOLA V.Quarenghi 23 • **PER GIOCO** V. Aldrovandi • **PER GIOCO** V. Masera 10 • **P&P** V.General Govone 29 • **PHOTO DISCOUNT** P.zza De Angeli 3 • **PLAY MARKET** Gall.S.Carlo 6 • **RICORDI** Gall. Vit. Emanuele • **RIVOLA** V. Vitruvio 43 • **SUPERGAMES** V. Vitruvio 37 • **SWEETWARE** V.Formentini 14 • **TC CENTRO** L.go Corsia Servi 11 • **VIRGIN** P.zza Duomo 8 • **VIRTUDO** V. Fiamma 6 • **VOBIS** V. Montenero 15 • **WAREHOUSE** C.so Buenos Aires 53 - V.Marghera 37 • **COMPUTER SHOP** V. Cairoli 8 ABBIATEGRASSO (MI) • **SICURDATA COMMUNICATIONS** V. Mazzini 113 ABBIATEGRASSO (MI) • **EUROMERCATO** V.le Milanofiori ASSAGO (MI) • **COMBI MARKET** SS Nuova Paulanese CALEPPIO DI SETTALA (MI) • **EUROMERCATO** S.Prov.le 208 KM 2 CARUGATE (MI) • **METRO CEB** V. Croce Nuova Str. Vigevanese CESANO BOSCONE (MI) • **PENATI** V.le Isonzo 29 CESANO BOSCONE (MI) • **METRO LOMBARDA** V. Gozzano 19 CINISELLO BALSAMO (MI) • **PENATI** V. Simone 49d CORBETTA (MI) • **MICRONIX** V.le Italia 23/25 CORSICO (MI) • **MEDASTORE INFOTECA** V.Saronnese 16 LEGNANO (MI) • **TUTTOSOFTWARE** V. Monti 5 MELEGNANO (MI) • **BIT 84** V. Italia 4 MONZA (MI) • **PC DUE** V. Borgazzi 30e MONZA (MI) • **SERDATA** SS Sempione 22 NERVIANO (MI) • **IL CURSORE** P.zza Martiri Libertà 2 NOVATE MILANESE (MI) • **EUROMERCATO** S.Prov.le 44 PADERNO DUGNANO (MI) • **ABACO** V.S.Carlo 131 RHO (MI) • **DIEN NAU** V. Garibaldi 99 RHO (MI) • **NEXT COMPUTER** V.Bugatti 13 RHO (MI) • **SIM INFORMATICA** V.Cavour 64 S. ANGELO LODIGIANO (MI) • **METRO PADANA** V. XXV Aprile 23 S. DONATO MILANESE (MI) • **CENTRO COMMERCIALE PIACENZA NORD** V. Emilia 100 S. ROCCO AL PORTO (MI) • **ATLANTIDE** V. Rossini 43 SEREGNO (MI) • **COSI** V.Verdi 1 SEREGNO (MI) • **GIOCACOMPUTER** V.Cadore 253 SEREGNO (MI) • **EASY SOFTWARE ITALIA** V. Gramsci 52 SESTO S. GIOVANNI (MI) • **TUTTO UFFICIO** V. Quarto 10 TREZZO S/ADDA (MI) • **HIGH FIDELITY** P.zza Volta 6 VAREDO (MI) • **KING GAME'S** P.zza Unità d'Italia 3e VIMERCATE (MI) • **PROXIMA** V.Padana Sup.292 VIMODRONE (MI) • **VIDEO ON LINE** V.XX Settembre 94 BERGAMO • **MEGABYTE 2** V. Scuri 4 BERGAMO • **TECNOGRAPH** V.Alfieri BERGAMO • **TINTORI** V. Broseta 1 BERGAMO • **MEDIA WORLD** V. Fermi CURNO (BG) • **A.L.LONGHI** V.XXV Aprile OSIO SOTTO (BG) • **BERGAMO TECNIGRAFI** SS Nazionale SERIATE (BG) • **IPER CRISTALLO** V.Brusaporto 41 SERIATE (BG) • **IDEAL UFFICIO** V.Paglia 3 TRESCORE BALNEARIO (BG) • **CONSULT AND TRADE** V.le Orlando 18 TREVIGLIO (BG) • **GHILARDI ELIOTECNICA** V.Grippa TREVIGLIO (BG) • **DIMENSIONE UFFICIO** V. Montesuello 12a BRESCIA • **MASTER** V. F.lli Ugoni 10b BRESCIA • **MEGABYTE** V.XXV Aprile 14/a BRESCIA • **METRO SEBINO** V. Noce 116 BRESCIA • **MONDADORI INFOCENTER** V.Spalto S.Marco 3/9/11 BRESCIA • **TC CENTRO** V. Malta 12 BRESCIA • **TECLA** V. IV Novembre 2 BRESCIA • **GAMMA** V.Capellini 51 DARFO (BS) • **MEGABYTE** V. Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) • **PALAZZOLO ELIOGRAFIA** V.Garibaldi PALAZZOLO S/O (BS) • **PLANET STORE** C.Comm.le Rondinelle V.Mattei 37/39 RONCADELLE (BS) • **BALLARATE** V.B.Da Siena 2d COMO • **IL COMPUTER** V.Indipendenza 88/90 COMO • **VIDEO ISLAND** V.Morazzone 13 COMO • **DIEMME** V.Giovanni XXIII CANTU' (CO) • **MEDIA WORLD** V. Lombardia CANTU' (CO) • **COSI** P.zza Marconi 3 CREMONA • **ERRE INFORMATICA** V. Milano 2g CREMONA • **MONDO COMPUTER** V. Ghisleri 35/37 CREMONA • **COMBI MARKET** V.Della Stazione 50 CREMA (CR) • **ELCOM** V.Libero Comune 15 CREMA (CR) • **CART.CATTANEO** V.Roma LECCO • **FUMAGALLI** V. Cairoli 48 LECCO • **L.&S.** V.Balicco 11 LECCO • **COMBI MARKET** V.le Dante 19 LODI • **MEGABYTE 4** V. Frattini 19 MANTOVA • **ASSITEC** V. Trieste 97 a/b PAVIA • **BRAMBINI & STEFANI** C.so C.Alberto 38 PAVIA • **LA VOCE DELLA LUNA** C.so Mazzini 1b PAVIA • **MEDIA WORLD** C. Comm.le MONTEBELLO V. Mazza 50 MONTEBELLO BATTAGLIA (PV) • **ALPHABETA** C.so Milano 13 VIGEVANO (PV) • PENATI V.le Industria 321 VIGEVANO (PV) • **MAGIC SCREEN** V. Mazzini 44a SONDRIO • **MAGIC SCREEN** V. Faboni 18 MORBEGNO (SO) • **FLOPPY** V. Morazzone 2 VARESE • **VILLA VARESE** V.Marcobi 7 VARESE • **CART.BORAGNO** V.Milano 9 BUSTO ARSIZIO (VA) • **MASTER PIX** V. Zappellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) • **METRO AL.IT** V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA) • **INFORMATICA AMICA** V. Battisti 3/bis S.S. Varesina Km. 41.100 CASTIGLIONE OLONA (VA) • **LOGICAL HOUSE** V.Mazzini 3 GALLARATE (VA) • **MEDIA WORLD** V. Milano 99/103 GALLARATE (VA) • **SOFTWARE UNIVERSE** C.Comm.le Malpensa 1 V.Lario 37 GALLARATE (VA) • **VIDEOLINE** V.Carcano 12/14 SARONNO (VA) TRIVENETO **VENEZIA** • **R. CAPUTO** V. S. Marco 5193 • **TESTOLINI** V.S.Marco 1754 • **SARTORELLO** V. Duca d'Aosta 4 CEGGIA (VE) • **GUERRA COMPUTER** B.go S.Giovanni 948 CHIOGGIA (VE) • **CSS** C.Comm.le Valle Center V.Mattei 1/b MARCON (VE) • **GUERRA COMPUTER** V. Mattei 1 C. Comm.le Valle Center MARCON (VE) • **SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE) • **AUCHAN** V.Don Tosatto 22 MESTRE (VE) • **GUERRA COMPUTER** V. Bissuola 20 a MESTRE (VE) • **METRO VENETO** S.S. Romea MESTRE (VE) • **SME** V. Torino 101 MESTRE (VE) • **TESTOLINI** C.so del Popolo 95 MESTRE (VE) • **TREKILOWATT** V. Felisati 10 MESTRE (VE) • **SARTORELLO** V.le Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) • **PUNTO CONTABILE** V.Vizzotto 51 S.DONA' DI PIAVE (VE) • **LIBRERIA MASSENZ** V. Matteotti 58 BELLUNO • **INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI** V. Belluno 45 FELTRE (BL) • **COMPUMANIA** V. Leoni 32 PADOVA • **COMPUTER SHOP** V. Venezia 61 C. Comm.le Giotto PADOVA • **DATA BIT** V. Belzoni 120 PADOVA • **OTC** V.Sorio 102a PADOVA • **SARTO COMPUTER** P.zza Eremitani 17 PADOVA • **COMPUTER POINT** Borgo Padova 79 CITTADELLA (PD) • **MODELLISMO MARCHETTO** P.zza Trento 30 Este (PD) • **OTC** V. Europa 2 GALLIERA VENETA (PD) • **MUSIC SHOP** V. Euganea 14 SELVAZZANO DENTRO (PD) • **GUERRA COMPUTER** P.zza Trentin 6 TREVISO • **CARTOCONTABILE** V.S.Pio X CASTELFRANCO VENETO (TV) • **COMPUTER SHOP** V. Europa C. Comm.le I Giardini del Sole CASTELFRANCO VENETO (TV) • **CD-ROM SHOP** C. Comm.le Tiziano OLMI DI S. BIAGIO DI CALLALTA (TV) • **SME** V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV) • **MCE ELETTRONICA** V. Pastore 60 VITTORIO VENETO (TV) • **COMPUGAMES** C.so Cavour 5a VERONA • **GUERRA COMPUTER** V.XX Settembre 48 VERONA • **MEGABYTE 3** V. XX Settembre 18 VERONA • **METRO ADIGE** V. Torricelli 17 VERONA • **POWER MEDIA** P.zza S. Tomaso 10/11VERONA • **BYTE INFORMATICA** V. Ferrarini 25 NOGARA (VR) • **CENTRUFFICIO DE FANTI** L.go S.Pertini BUSSOLENGO (VR) • **COMPUTER POINT** V. de Gasperi 98/100 BUSSOLENGO (VR) • **FERRARI GINO - BUFFETTI** V.Frattina 64 LEGNAGO (VR) • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Montegrappa 22 • **COMPUTER SHOP** Str. Padana Superiore 60 C.Comm.le Palladio VICENZA • **CONSOLE SHOP** Gall. S. Lorenzo 11/13 VICENZA • **GUERRA COMPUTER** C.so S.Felice 152 VICENZA • **MEGABYTE 5** Contrà Mure Porta Nova 26 VICENZA • **MULTIMEDIA STORE** P.zza Biade 11a VICENZA • **OTC** V. Divis. Folgore 24 VICENZA • **OTC** V. Girardi 16 BASSANO DEL GRAPPA (VI) PERIGEO V.Battaglione Val Legara 41 SCHIO (VI) • **TECNOCITY** V. Valposina 55 THIENE (VI) • **CSS** V. Pola 20 C. Comm.le Le Piramidi TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **MUSIC TARGET** V.Pola 20 C.Comm.le Le Piramidi TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **SYNERGY** V.le Trento 150/152 VALDAGNO (VI) **TRENTO** • **CART.CORONA** V.Del Suffragio • **COMPUTER DISCOUNT** L.go N.Sauro 6 • **CRONST** V.Galilei 25 • **FANTASY** V. Grazioli 64 • **MR. PEARSON** V. Solteri 39/7 • **SOFTWARE E MULTIMEDIALE** Gall.V.lo del Vò 28 • **MUSIC CENTER** V. Bolzano 39 GARDOLO (TN) • **AL RISPARMIO** c/o Rovercenter ROVERETO (TN) • **SELDATI** V. Maioliche 53 ROVERETO (TN) • **AMMON TECNO IN** P.zza Municipio 1 BOLZANO • **ATHESIA PAPIER** V.Goethe 5 BOLZANO • **COMPUTER DISCOUNT** V.Garibaldi 42 BOLZANO • **COMPUTER POINT** V. Rovigo 22/a BOLZANO • **METRO DOLOMITI** V.Volta 8 BOLZANO • **MONDO MULTIMEDIALE** V. Druso 14 BOLZANO • **ATHESIA BUCH** V. Torre Bianca 1 BRESSANONE (BZ)- V.Centrale 60 BRUNICO (BZ) - V.Portici Maggiori 186 MERANO (BZ) • **ONLY CD-ROM** V. Carducci 11 Merano (BZ) **TRIESTE** • **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** V. Pascoli 4 • **GUERRA COMPUTER** V. Fonderia 5a • **MURRISOFT** V. Torrebianca 26 • **VIDEOLAND GAMES** V.Rismondo 4 • **EL COM SHOP** V.le S. Marco 7 MONFALCONE (GO) • **COMPUTER POINT** V.Bertossi 17 PORDENONE • **LINEA CONTABILE PORDENONE** • **SME** V. Udine 28 ZOPPOLA (PN) • **GAME MASTER** V. Aquileia 15/a UDINE • **EUROJAPAN** V. Planis 31 UDINE • **MICHIELI** V.le Ungheria 60 - C.Comm.le Friuli UDINE • **MOFERT 5** V. Leopardi 24 UDINE • **CSS** C.Comm.le Città Fiera V.Cotonificio 22 TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) • **TERMINAL SYSTEM SHOP** C. Comm.le Alpe Adria CASACCO (UD) - C. Comm.le Città Fiera V. Cotonificio 22 TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) • EUROMERCATO V.Nazionale 127 TAVAGNACCO (UD) EMILIA ROMAGNA **BOLOGNA** • **AVALON** V.Petroni 6 • **BORSARI** V.Della Liberazione 1 • **BRAIN PUMP** V. Timavo 7b • **CARTOLERIA STERLINO** V. Murri 73/75- V. Indipendenza 66 - V. Lombardi 43 - V. S. Stefano 30/2 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Bovi Campeggi 1c/d/e - P.zza XX Settembre 5 • **COMPUTER ONE** V. Vela 12/II • **COMPUTER UNION** V.De Carracci 6 • **F.LLI BIAGINI** V.Oberdan 19 • **MONDADORI INFORMATICA** Gall.Falcone Borsellino 24ab • **NETWORK 27** V. Galliera 34 • **SISTEMI APERTI** V.Irnerio 10 • **CSS** C.Comm.le Shopville Gran Reno V.M.Monroe 2 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **GUERRA COMPUTER** V. Scarlatti 2 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **NON SOLO SOFTWARE** V. Porrettana 382/4 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **VILLE 93 EUROMERCATO** Shopville Gran Reno V. M.Monroe 2/9 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **METRO EMILIA** V. Saliceto 1 CASTELMAGGIORE (BO) • **CITTA' COMPUTER** V.le Carducci 37 IMOLA (BO) • **PC POWER** P.zza Codronchi 1/a IMOLA (BO) • **VIRTUAL SHOP** V.le A.Costa 8/a IMOLA (BO) • **BORSARI** V.Emilia Levante 259 S.LAZZARO DI SAVENA (BO) • **NON SOLO SOFTWARE** V. E.Levante 124 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) • **YPSILON** V. Brodolini 9c S. PIETRO IN CASALE (BO) • **IN-SAT** V.Garibaldi 16 SASSO MARCONI (BO) • **IL RISVEGLIO** V.Tosarelli 179 VILLANOVA (BO) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Bologna 53 FERRARA • **GIO-PLASTICK** V.S.Romano 90 FERRARA • **IPERCOOP** Il Castello V. Negri 7 FERRARA • SOFT GALLERY V. Mortara 60b FERRARA • AVALON V.Pedriali 21 FORLI' • **COMPUTER VIDEO CENTER** V. Campo di Marte 122 FORLI' • **INFOCENTER** V.Gramsci 146/a FORLI' • **MARCO POLO** V.le Roma 171 FORLI' • **NERI** P.zza Saffi 40 FORLI' • **PUNTO GAMES** P.le Vittoria 13 FORLI' • **HANGAR T1** V.le Marconi 355 CESENA (FO) • **HANGAR T2** V. Savio 252 CESENA (FO) • **PUNTO COMPUTER** P.zza Comandini 2/b CESENATICO (FO) • **MEDIA WORLD** P.le Colombo 3 SAVIGNANO S/R (FO) • **VISERBA COMPUTER SERVICE** V.Dati 99/b VISERBA (FO) • **COMPUTER DISCOUNT** V.Emilia Ovest 234 MODENA • **GAME OVER** V.Bonacini 154 MODENA • **HOBBY COMPUTER** C.so Canalgrande 14/b MODENA • **IPERCOOP** C. Comm. I Portali V. dello Sport 50 MODENA • **IPERNORDEST IL PIANETA** Str.Morane 500 MODENA • **NOVIMPRESA** P.zza Cittadella 30 MODENA • **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20 - C.Comm.le I Portali V.le dello Sport 50/22 MODENA • **VOBIS** P.zza Garibaldi 14 CARPI (MO) • **DOM INFORMATICA** V. Circondaria Sud 109f CASTELFRANCO EMILIA (MO) • **TECNOBIT** V. Magellano 58 MARANELLO (MO) • **MARTINELLI** V.le Circonvallazione Nord Est 98 SASSUOLO (MO) • **WORLD GAMES** V.Cavallotti 130/9 SASSUOLO (MO) • **BLUE** C.Comm.le Centro Torri V. S. Leonardo 69a int.42 PARMA • **CART.D.BOZZINI** V.Della Repubblica 5 - V.le Fratti 26 PARMA • **CART.MODERNA** V.Imbriani 46c PARMA • **CART.UGO MARGINI** V.Mazzini 33 PARMA • **CD-ROM MULTIMEDIA** Str. N.Bixio 135 A/B PARMA • **COMPUTER DISCOUNT** V. Trento 1d PARMA • **METRO** V.Mantova PARMA • ZANICHELLI V. Casa 6 PARMA • **CD ONE** V.Pertini 45 COLLECCHIO (PR) • **2L COMPUTERS** V. Stradone Fornese 2/u PIACENZA • **ELECTRONIC FUN** C.so V. Emanuele 142 PIACENZA • **COMPUTER HOUSE** V.Trieste 134 RAVENNA • EXPERT V.Grandi 80 RAVENNA • **PC SERVICE** V. Alberoni 32 RAVENNA • **SYSTEMA** V.Bassano del Grappa 34 RAVENNA • **ZUCCHERELLI** V. Cavour 74 RAVENNA • **ELECTRON INFORMATICA** V.F.lli Cortesi 19 LUGO (RA) • **ACTIVA** V. Bligny 22c REGGIO EMILIA • **COMPUTERLINE** V. S.Rocco 10c - V. Kennedy 15t REGGIO EMILIA • **COMPUTER DISCOUNT** V. E.Ospizio 52ab REGGIO EMILIA • **INSERT COIN** V.Emilia S.Stefano 17/a REGGIO EMILIA • **IPERCOOP** C. Comm.le ARIOSTO V.le Morandi REGGIO EMILIA • **VIDEO HOUSE** V.le Olimpia 14a REGGIO EMILIA • **NUOVI SISTEMI** V. Roma 21a S. ILARIO D'ENZA (RE) • **SANMARINO INFORMATICA** V. 3 Settembre 113 DOGANA (RSM) • **ELECTRONICS** V. G. da Carpi 209 FIORINA SERRAVALLE (RSM) • **COMPUTER HOUSE** V.le Tripoli 193/d RIMINI • **GAME OVER** V.Bertola 6 RIMINI • **ZERO UNO** V.le Rimembranze 55 BELLARIVA (RN) LIGURIA **GENOVA** • **ABM** COMPUTER P.zza de Ferrari 2r • **ALBATROS COMPUTERS** V. Cesarea 103r • **CD-MANIA** V. Brigata Liguria 63r int.3 • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Brigata Bisagno 27/r • **FOTO MAURO** V. Canepari 183 r • **GAMEMANIA** V. Malta 25/r • **HOME DIGIT** C. Comm.le BISAGNO P.zzale Bligny 14 • **IL CENTRO CONTABILE** V. Brigata Liguria 45r • **NUOVA INPUT** V. Lungomare di Pegli 47r • **PAGLIALUNGA** Vico Liceti 6 • **RAINBOW COMPUTING** V.R.Gestro 10a • **SYSTHEMA** V. Assarotti, 56r • **VIDEO PARK** V. Carducci 5/7 r • **KING ARTHUR** 144/146-R BOLZANETO (GE) • **METRO LIGURIA** V. Romairone 4n BOLZANETO (GE) • **FEDERIGHI FUTURAMA** V.G.Suardi 46 BUSALLA (GE) • **BIT SHOP** V. Piacenza 352 CHIAVARI (GE) • **OLISISTEL** V.M.Liberazione 113 CHIAVARI (GE) • **ALU SERVICE** V.G.Don Verità 16R GENOVA VOLTRI • **COMPUTER UNION** V. Storace 4/6 r SAMPIERDARENA (GE) • **MICRODATA SHOP** V. Manzoni 45 SANREMO (IM) • **CENTRO HI-FI VIDEO** V. Repubblica 38 SANREMO (IM) • **OGGERO LILIANA** Centro Servizi Buffetti V. Cornice 5 ARMA di TAGGIA (IM) • **COMPUTER DISCOUNT** V.le S.Bartolomeo 75 LA SPEZIA • **SOFTMANIA** P.zza Caduti della Libertà 25 LA SPEZIA • **C.D. HARDWARE** P.zza Matteotti 14 LA SPEZIA • **A. COMPUTERS** V. Emiliana 31/b SARZANA (SP) • **OFFICE LINE** V.Emiliano Variante Aurelia SARZANA (SP) • BLASTER Vico dei Crema 13/r SAVONA • **COMPUTER DISCOUNT** V. XX Settembre 25r SAVONA • **DIGITAL LABS** P.zza della Libertà 25/27r SAVONA • **HOME DIGIT** C.Comm.le Il Gabbiano C.so Ricci 211/r SAVONA • **CELESIA ENZA** V. Garibaldi 144/146 LOANO (SV) • **DF 24** C.so Europa 6 b/c LOANO (SV) TOSCANA **FIRENZE** • **ASSO ELETTRONICA** V. Filarete 10 • **AZIMUTH** V. Peretola 76r • **CALAMAI** V. Cimatori 17r • **CART.MUGNAI** V.Sangallo 105r • **CHECK POINT** V.le Fanti 1d/r • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Matteotti 9r • **COSI** V.le Strozzi 22a • **HOBBYTRONICS** V. Corridoni 15a • **HYPERMEDIA** V.Maso di Banco 26 • **Lib. MARZOCCO** V. de' Martelli 6 • **MARZOCCHINO** V. Martelli 4 • **MICROLINK SHOP** V. Sbrilli 4/6 • **MILLENIUM** V. Ripoli 2r • **NEW COMPUTER SERVICE** V. degli Alfani 2r • **PUNTO SOFT** V. Torcicoda 1r • **PUNTO SOFT 2** V. Aretina 167b/r • **PUNTO SOFT 3** V.le Guidoni 77 b • **REAL TV** V. di Novoli 127a • **TELEINFORMATICA TOSCANA** V. Bronzino 36 • **NETWORK SHOP** V. Puccini 225 CALENZANO (FI) • **BELLANTI** L.go Palestrina 317 CASELLINA SCANDICCI (FI) • **DEDO SHOP** V. Poli 11 SCANDICCI (FI) • **PUNTO SOFT 4** V. Alfieri 10 SCANDICCI (FI) • **P.B.S.** V. P. Neruda 11 CERTALDO (FI) • **DEDO SHOP** V. Panati 28 B.GO S. LORENZO (FI) • **SAVVAS S/W** V. IV novembre EMPOLI (FI) • **WAR GAMES** V. Sanzio 126a EMPOLI (FI) • **METRO TOSCANA** V. del Cantone 4 Osmannoro SESTO FIORENTINO (FI) • **BOBINI** V. Alberti 1h AREZZO • **COMPUTER DISCOUNT** V. M. Peregno 58 AREZZO • **INFOTEC** V. XV Aprile 2 AREZZO • **MECCANOGRAFICA INTERRAREDO** V.le Michelangelo 104 AREZZO • **MULTIDEIT** P.zza Risorgimento AREZZO • **PROXIMEDIA** L.go 1° Maggio 24 AREZZO • **HOTBIT** V.I. Del Lungo 21 MONTEVARCHI (AR) • **INFOTEC** C.so Italia 81 S.G. VALDARNO (AR) • **INFOTEC** V. Prucino 2 S. Sepolcro (AR) • **COMPUTER SERVICE** V. dell'Unione 7-V. Bonghi 2a GROSSETO • **MICHELONI** V. C. Colombo 14c FOLLONICA (GR) • **COMPUTER SERVICE** V.Piro 21 ORBETELLO (GR) • **ETA BETA** V. S.Francesco 30 LIVORNO • **FUTURA 2** V.Cambini 19 LIVORNO • **PIXEL MULTIMEDIA** V. Adua 4 LIVORNO • **POWERBIT** C.so Amedeo 203 LIVORNO • **COMPUTER CITY** C.so Italia 163 PIOMBINO (LI) • **ETA BETA** P.zza Costituzione 68 PIOMBINO (LI) • **MULTIMEDIA** C.so Matteotti 48 CECINA (LI) • **CIPOLLA** V. Veneto 56 LUCCA • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Regina Margherita 167 LUCCA • **IL COMPUTER** V. Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Garibaldi 78 VIAREGGIO (LU) • **GENIUS COMPUTER** V. Coppino 113 VIAREGGIO (LU) • **IL COMPUTER** V.le C. Colombo 216 VIAREGGIO (LU) • **VIDEO 2000** V. Bixio 26b VIAREGGIO (LU) • **FLOATING POINT** Gall. Da Vinci 32 MASSA • **LOGICA** V. Sforza 17 AVENZA (MS) • **MULTIMEDIA & VIDEO** V. Manzoni 2/d CARRARA (MS) • **COMPUTER HOUSE** V. Vespucci 60 PISA • **MEDIA WORLD** V. Matteucci PISA • **MONDADORI INFORMATICA** V.le Gramsci 21/23 PISA • **METRO ARNO** V. Fagiano Sud OSPEDALETTO (PI) • **ELECTRONIC DREAMS** V. Dante 77 PONTEDERA (PI) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Martiri della Libertà 25 PONTEDERA (PI) • **VIDEOCLUB** V. A. Diaz 305 PONTE a EGOLA (PI) • **COMPUTERMANIA** V.le Adua 183b PISTOIA • **ELECTRONIC SHOP** V.della Madonna 49 PISTOIA • **NUOVA EGON** V.E.Fermi 84b PISTOIA • **CONSULT POINT** V. Empolese 36 MONSUMMANO (PT) • **SYSTEM & SOFTWARE** V. de Gasperi 2a QUARRATA (PT) • **ZANNI & C.** C.so Roma 45 MONTECATINI (PT) • **GIOCOMANIA** V.L.Andreotti 11 PESCIA (PT) • **BIANCHINI** V. Ferrucci 154 PRATO • **COMPUTER & CO** V. B.S.Martino 3b PRATO • **COMPUTER DREAM** V. F. Strozzi 89/b PRATO • **LIBRERIA CASTELLO** V.le Piave 2 PRATO • **MASTER ELETTRONICA** V.Valentini 96/c PRATO • **PUNTO SOFT 7** V. Cavallotti 26 PRATO • **RED POINT** V. Zarini 184- V. Valentini 46 PRATO • **SISTEMI INFORMATICI** V. Protche 11b PRATO • **SAN PAOLO VIDEO** V.Montalese 683 MONTEMURLO (PO) • **OFFICE POINT** V. Sottombrone 12 POGGIO A CAIANO (PO) • **BRAIN** V.Massetana 54 SIENA • **BROGI** V.Camollia 20 SIENA • **LO STRILLONE** V. Fiorentina 107 SIENA • **PRO QUALITY SERVICE** V.Vallerozzi 36 SIENA • **PUNTO SOFT 6** V.Duprè 12 SIENA • **MECCANOGRAFICA INTERARREDO** V.F.Filzi 15 CHIUSI SCALO (SI) • **TRUST** V.delle Lettere 46 MONTEPULCIANO (SI) • **PUNTO SOFT 5** V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI) • **TOP LASER SHOP** L.go Usilia 25 POGGIBONSI (SI) UMBRIA **PERUGIA** • **BIG BANG VIDEOGAMES** v. Marconi 45 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Silia 11 • **ETA BETA COMPUTERS** V. Pallotta 2b • **INFOTEC** V. C. Marte 24 • **IT'S LOGIC** V. Cacciatori dell'Alpi 12 • **LA FONTANA** V. Pallotta • **MIGLIORATI** V. San Ercolano 3 • **MTE** V. XX Settembre 76 • **FASO INF.CA** V. di Vittorio 12 ELLERA (PG) • **SERILUPINI** V. Vietnam 8 BASTIA UMBRA (PG) • **INFOTEC** V. Puccini 66 PONTEFELICINO (PG) • **FASO INF.CA** V. Ferrer 23 CITTA' di CASTELLO (PG) • **WARE** V. Cairoli 1 CITTA' di CASTELLO (PG) • **SELD UMBRIA** V. Firenze 30 FERRO DI CAVALLO (PG) • **CIEM MINUTI** FERRIERA TORGIANO (PG) • **WORKS TEAM** V.Dei Giardini 4 GUALDO TADINO (PG) • **INFOSERVICE** V.L.Da Vinci 73 GUBBIO (PG) • **TOSCANI** V. Mezzopiano 25 GUBBIO (PG) • **ETA BETA** P.zza S. Domenico 10a S.N. FOLIGNO (PG) • **SINTHESYS** V. Adriatica 111 PONTE S. GIOVANNI (PG) • **ALL COMPUTER** V. Cacciatori dell Alpi 25a SPOLETO (PG) • **ETABETA** V. Filosofi 79 SPOLETO (PG) • **INFORMATICA 95** V. Garibaldi 62 UMBERTIDE (PG) • **COMPUTER DISCOUNT** P.ta S.Angelo 18 TERNI • **RARO POINT** V. P. S. Angelo 23a TERNI • **UGLY KID** Gall. C.so 19 TERNI • **WIZ POINT** V.Galleria Nuova 1 TERNI • **GIOCATTOLANDIA** C.so Cavour 281 ORVIETO (TR) • **SERIN** Loggia Mercanti 14 ORVIETO (TR) LAZIO **ROMA** • **ADDOGRAFICA** V.Lungo Tevere Inventori 28 • **BOOK & BYTE** V.le della Civiltà del lavoro 120 • **CARTOTECNICA ROMANA** V.Frattina 124 • **COMPUTEL** V. Rolli 33 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Anastasio II 338 - V. Merulana 245 - V.le M.F. Nobiliore 16/22 - V.le Ippocrate 61 - V. Tripoli 1- V. Prenestina 250/1 - V. C. Colombo 219 • **COMPUTER UNION** V. Casoria 20 • **DATA RADIO** V.Barbaresco 1G • **DR.SOFT & MR. HARD** V. Amatrice 24 • **EURO 2000** V. degli Ubaldi 21 • **EUROSTYLO** V.Collatina 251 • **F.B. COMPUTERS** P.zza Mancini 3a • **F.U.S.A.** V.P.ta Angelica 65 • **GAME 94** V. del Clementino 95-95a • **GEMAR** V. Cavalleggeri 65 • **GIOCO FOLLIA** V. Parma 5L • **IL VILLAGGIO MULTIMEDIALE** V.Germanico 31 • **L'ARCOBALENO** V. Cassia 6c • **LA CHIOCCIA GIOCATTOLI** V.le Marconi 277 • **LYSTON** V. Gregorio VII 428 • **L'UFFICIO MODERNO** P.le Clodio 62 • **M. ELECTRONIC** C.Comm.le I Granai • **METROIMPORT NEW** V. Anastasio II 438/440 • **METRO AURELIA** G.R.A. 33 Pescaccio/V. di Brava • **MICROCENTER** V. Grande Muraglia 62-64 - Centro Comm. La Romanina • **MICROLINK** V.le Tirreno 207-V. Efruria 71 • **MONDADORI INFORMATICA CENT

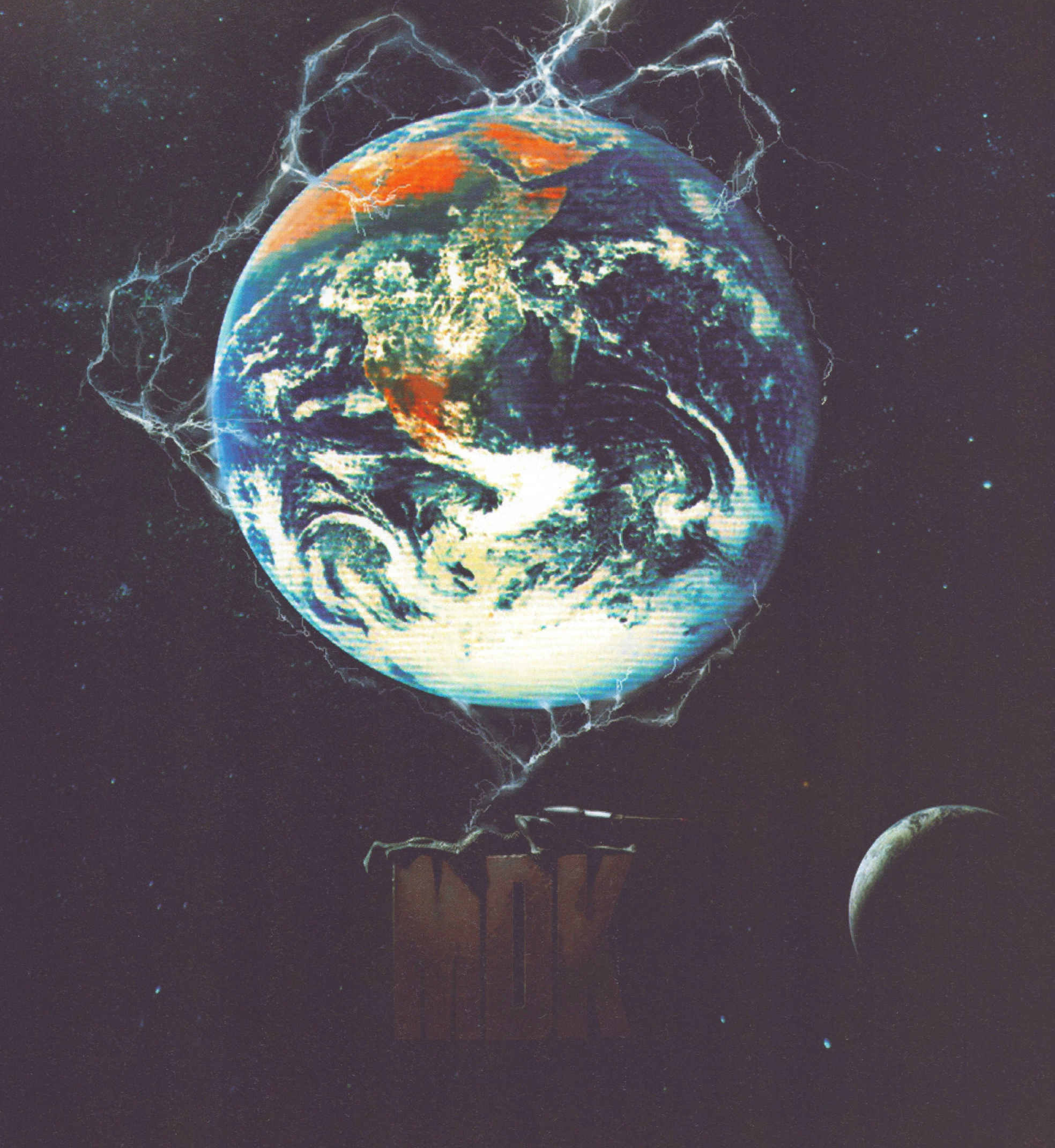
Titolo: "Murder Death Kill"

Nome in codice: "MDK"

Sviluppatore: "Shiny Entertainment"

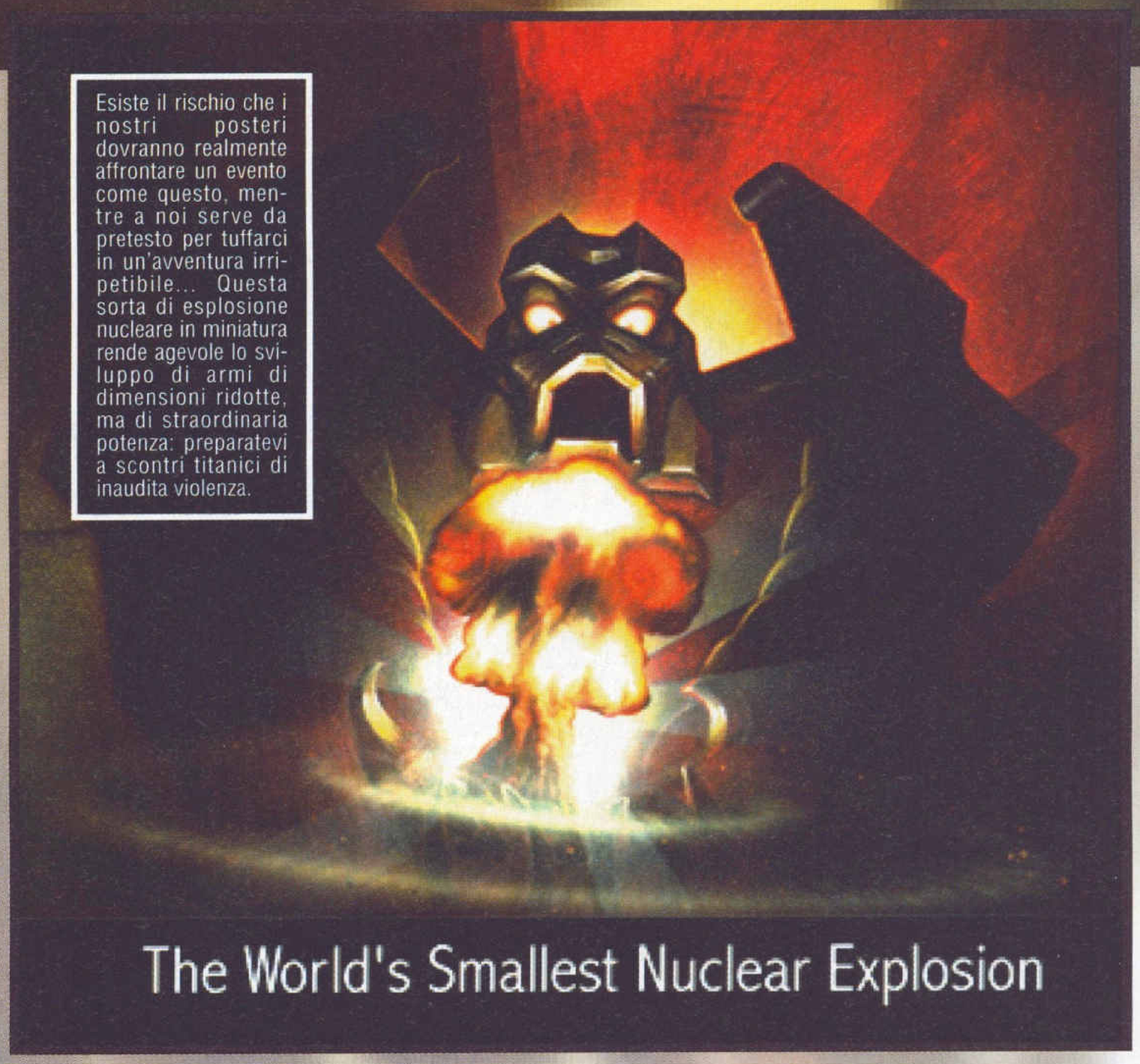
Segni particolari: "Una delle uscite più importanti dell'anno"

Note: "Leggere l'intero rapporto per ulteriori informazioni"



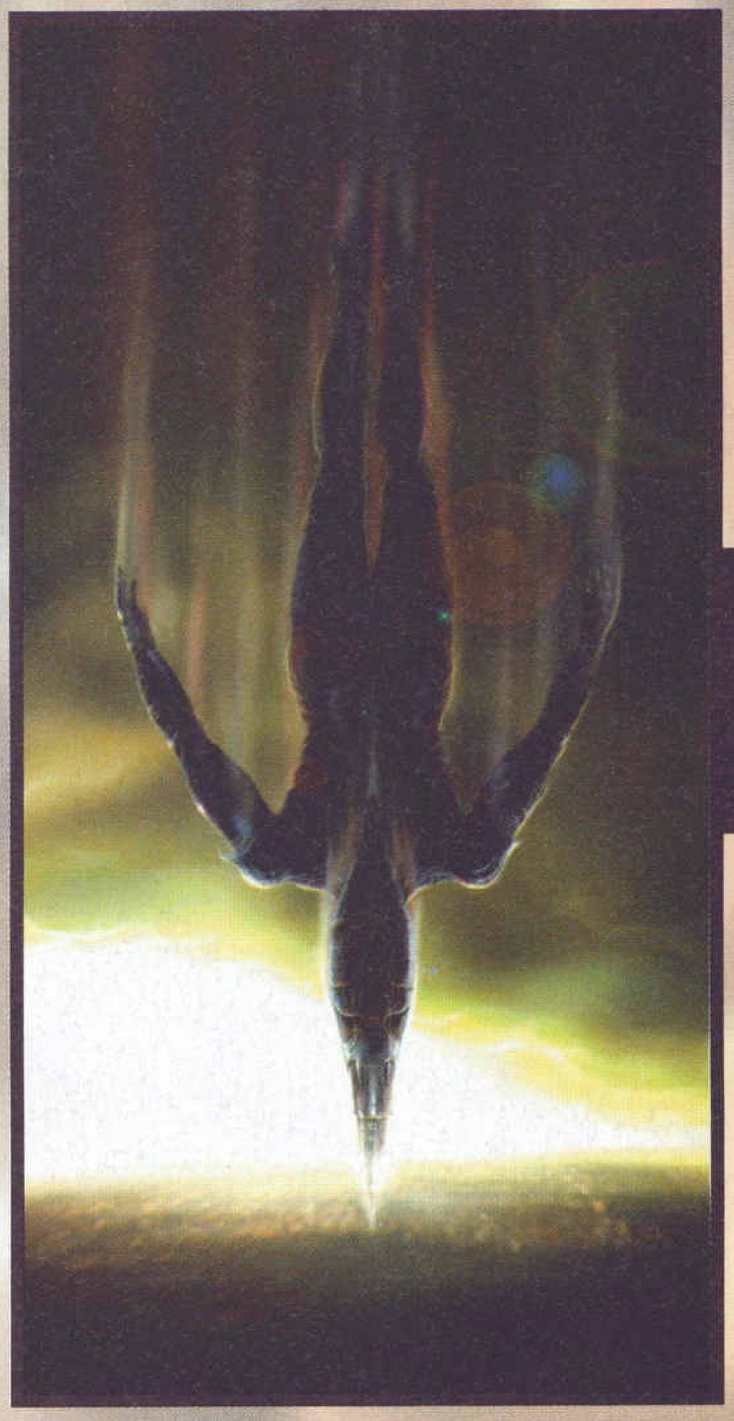
Frame tratto dalla presentazione? No, semplice lavoro di cui si sono serviti i grafici in fase di progettazione: decisamente affascinante.

Esiste il rischio che i nostri posteri dovranno realmente affrontare un evento come questo, mentre a noi serve da pretesto per tuffarci in un'avventura irripetibile... Questa sorta di esplosione nucleare in miniatura rende agevole lo sviluppo di armi di dimensioni ridotte, ma di straordinaria potenza: preparatevi a scontri titanici di inaudita violenza.



A beneficio di tutti coloro i quali non avessero mai sentito parlare dell'eclettico David Perry, mi sembra doveroso cominciare questa succosa e importante preview con un accenno alla sua storia.
David è un gigante alto quasi due metri il cui estro partorì, a meno di diciott'anni, il celeberrimo "Teenage Ninja Mutant Turtles", sul quale mi sembra superfluo dilungarmi oltre.
Nell'ottobre del 1993, dopo aver lasciato Londra per la più allettante California, decise di fondare una vera e propria compagnia sviluppatrice di software: la "Shiny Entertainment". Per far questo, reclutò una folta schiera di professionisti del settore, già responsabili di innumerevoli altri titoli precedentemente lanciati sul mercato: come dire, un "cast" la cui qualità raggiungeva senza dubbio la soglia dell'eccellenza. Poiché il nostro gigante ben sapeva che nel mondo dei videogame il solo talento non basta, dovendo essere "alimentato" da un'ingente quantità di denaro, si alleò con la Playmated Toys, a sua volta desiderosa di tuffarsi nel grande business delle produzioni per computer. La fusione generò la nuova etichetta "Playmates Interactive Entertainment inc.", e, con simili premesse, era chiaro che risultati di un certo

Ragazzi: questa è un'opera d'arte! È impossibile non accorgersi della tensione che comunica questa immagine, quasi come se dietro ogni angolo fosse appostato un nemico pronto a farci la festa.



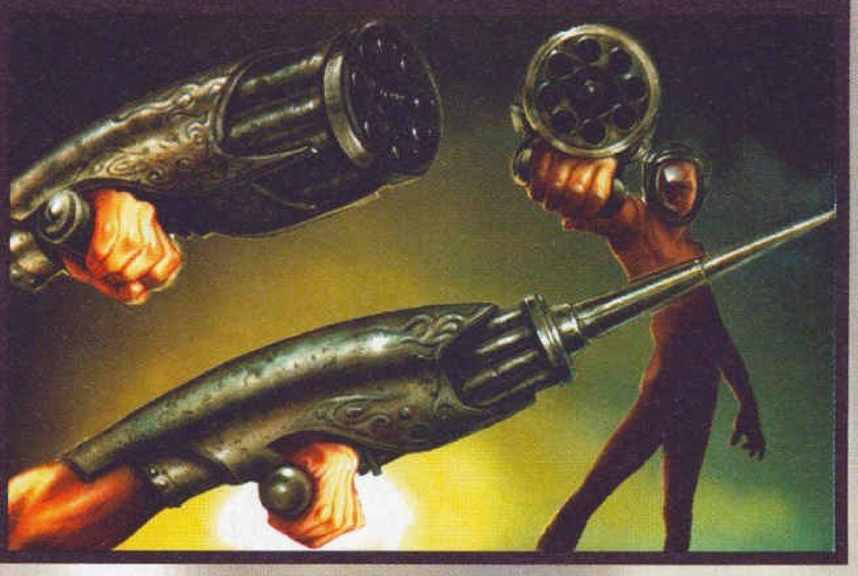
Ehi! Non notate una straordinaria somiglianza del protagonista con Hurricane Polymar (spero di averlo scritto giusto), un cartone animato che ha fatto la felicità dell'infanzia di un'intera generazione?

Ecco il mirino in tutto il suo splendore: la qualità dell'immagine qui sopra non si discosterà granché da quella effettivamente presente nel corso dell'azione.

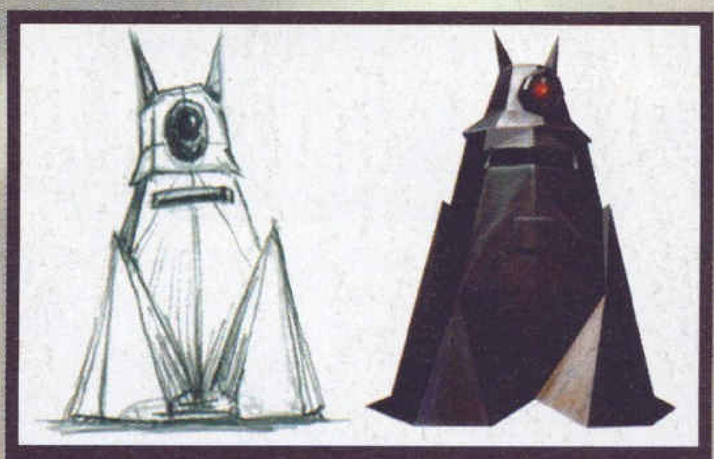
Picchiata! Difficile dire se quella sorta di palla infuocata dietro Kurt sia il sistema solare o semplicemente la Terra avvolta dagli "stream" che hanno influenzato così pesantemente gli avvenimenti.

Ecco alcuni sketches del professor Fluke, inventore delle micidiali armi che ci permetteranno di rendere pan per focaccia agli alieni.

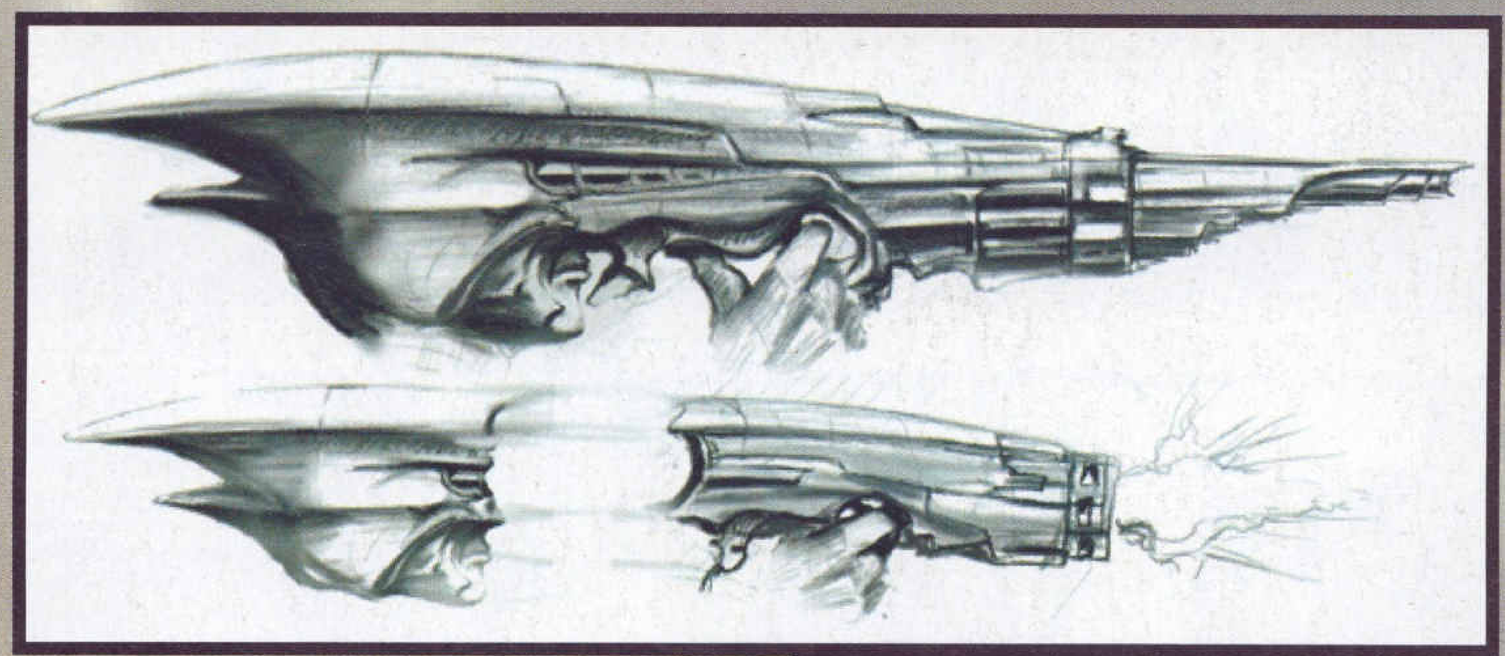
Ecco alcune delle terrificanti armi di cui ci serviremo nel corso dei combattimenti: mentre non mi pare particolarmente efficace quella sorta di spadone che appare nella parte inferiore della schermata, lo "spiana-gente" che potete ammirare in due differenti angolazioni renderà sicuramente uno scherzo stendere orde di agguerriti avversari.



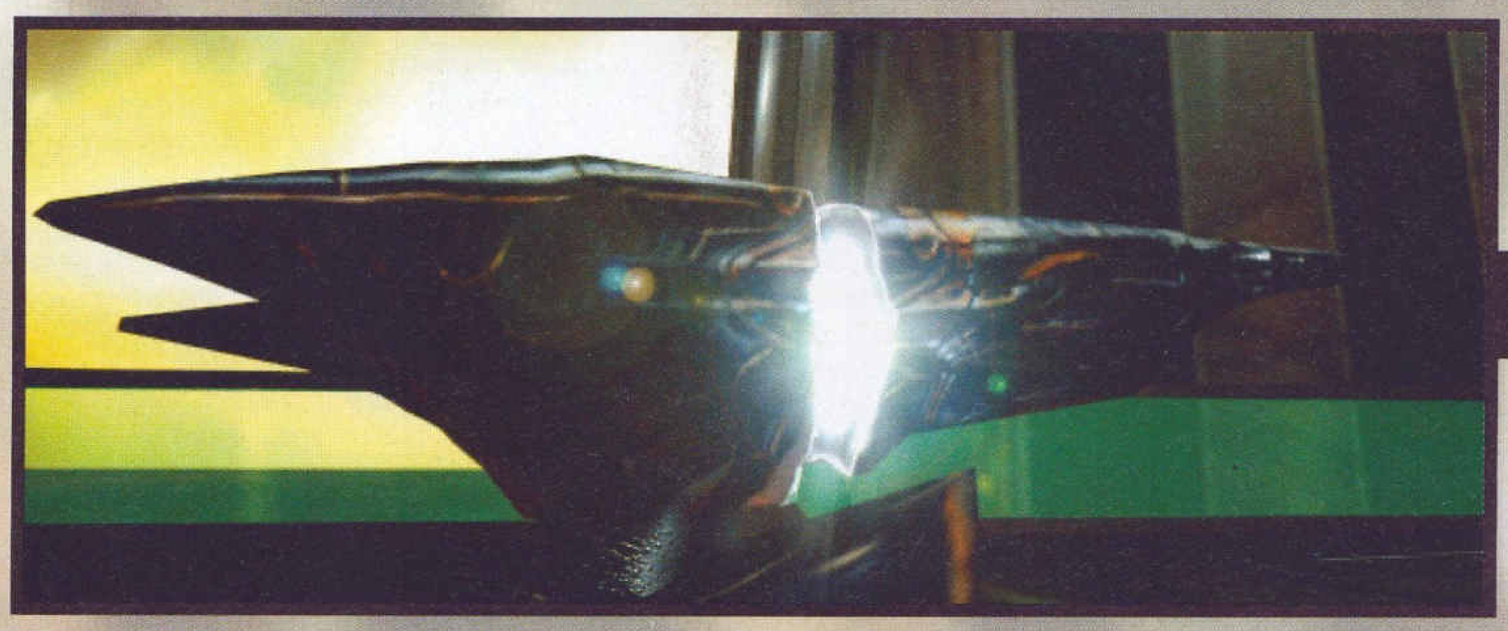
"bucava" letteralmente il monitor, sia persino finito sui grandi schermi grazie all'alleanza fra la Shiny e il colosso Warner Brothers, sotto forma di cartone animato; mai ci stancheremo di proclamare la nostra ammirazione per artisti in grado non solo di creare giochi quanto mai divertenti, ma di ideare un personaggio talmente carismatico il cui successo non si esaurisce semplicemente sui computer, bensì si trasferisce anche in altri "mondi" come quello dei cartoon. Inoltre, Earthworm Jim fu il primo prodotto con il quale si sperimentò, con ottimi risultati, l'innovativa tecnica di progettazione denominata "Animotion", che permetteva agli animatori di schizzare i loro lavori su carta e successivamente, utilizzando alcune videocamere e un proprietario processo digitale, trasferirli sui computer mantenendo l'originale qualità e il giusto "feeling". So già che alcuni di voi esclameranno sorpresi: "Ma come, in un'era nella quale si tende ad automatizzare praticamente tutto, viene lodato uno schema di lavoro controcorrente e apparentemente anacronistico?". Calma. Anzitutto non c'è da sorprendersi più di



Dallo sketch al rendering: a molti di voi la fase di stesura su carta di alcuni schizzi potrà sembrare superflua, ma vi assicuro che il lungo lavoro di cui si sobbarcano regolarmente i progettisti migliori, ripaga abbondantemente in termini qualitativi.



Se non è altissima tecnologia questa! Osservate che lo sguardo è in linea con la bocca dell'arma: a questo, unite un sistema visivo computerizzato in grado di ingrandire decine di volte l'obiettivo e capirete anche voi come chiunque si trovi in un raggio di mezzo miglio da Kurt rischi di fare una brutta fine...

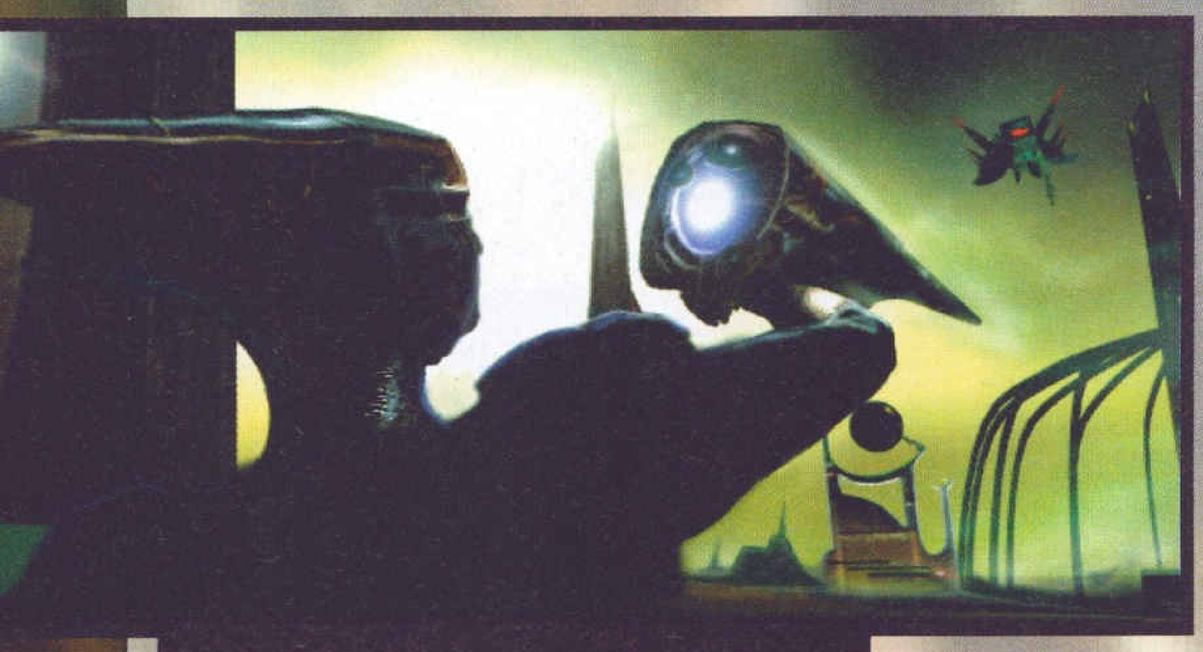


Mi piacerebbe proprio farmi regalare questo futuristico elmetto...

livello non si sarebbero fatti attendere a lungo. Perry, che deve comunque gran parte del suo successo a due clamorosi successi per console come Cool Spot e Aladdin, decise inaspettatamente di rifiutare progetti imperniati su personaggi già esistenti, come il disneyano Re Leone: egli riteneva che la sua creatività avrebbe dato il meglio di sé qualora lasciata completamente in libertà. I fatti, a posteriori, gli diedero pienamente ragione: il primo prodotto degli Shiny, sviluppato inizialmente su console e convertito molto tempo dopo su PC ad opera dell'Activision, fu Earthworm Jim, il quale si fregiò di oltre quaranta copertine di altrettante riviste del settore, vinse una dozzina di premi in tutto il mondo e si impose come uno dei più best-seller dell'anno.
Earthworm Jim non era semplicemente un "buon gioco", ma molto di più: basta ricordare come il protagonista, un buffissimo verme la cui simpatia tanto, poiché il computer, per lavori particolarmente creativi, può fornire un ausilio tutto sommato limitato e comunque entro precisi ambiti; si pensi ai numerosi effetti speciali che mettono a disposizione quasi tutti i programmi di disegno artistico: il loro utilizzo non basta certo a realizzare opere accettabili! È ben vero che sono state create le tavolette grafiche, ma volete mettere l'espressione artistica che garantisce uno schizzo a china? Ad ogni modo, i fatti diedero ragione ai progettisti del decorato platform: "Il risultato di questa tecnica è una splendida successione di pura arte, molto più simile a un cartone animato che non ai personaggi pixellosi della passata generazione", spiegò all'epoca lo stesso Perry.
Nel 1995, la Shiny fu comprata in blocco dalla Interplay Productions (e il nostro buon David divenne, ancora più di quanto già non fosse prima, un felice arcimiliardario. NdMax), dopodiché decise di abbandonare il mondo del 2D per buttarsi con entusiasmo nella tridimensione, ormai affermatasi come lo standard per prodotti di un certo spessore; il nuovo ambizioso progetto, tuttavia, richiedeva un organico ben più corposo di "soli" 200 artisti e, in virtù di questa considerazione, ecco che dimensioni dell'azienda furono praticamente raddoppiate, attraverso l'assunzione di moltissimi esperti della progettazione 3D.

Ecco il nostro eroe Kurt in tutto il suo splendore: notate come la testa sia stata integrata da un portentoso elmetto (di cui parleremo nelle successive foto), il quale permette una precisione di tiro che farebbe invidia anche a Tex Willer.

Ecco nella pratica l'utilizzo al meglio delle nostre risorse: abbiamo inquadrato un nemico che è appostato sul secondo edificio e stiamo aprendo il fuoco a sue spese.



Ecco come viene effettuato un tiro: il nemico viene inquadrato nel mirino e ingrandito finché anche i minimi particolari risultino visibili, dopodiché non resta che premere il grilletto. Sappiate che il sistema di puntamento è talmente preciso da consentire tattiche estremamente raffinate, quali colpire in una gamba un avversario posto in cima a una torre, in modo da farlo precipitare nel vuoto: ammetto che è difficile conservare il sangue freddo di fronte a queste meraviglie...

Nuovamente mi soffermo sulla realisticità delle pose assunte dal protagonista, semplicemente eccezionale; a tal proposito: del "mostro" contro il quale ci stiamo accanendo, avete potuto trovare la realizzazione a 16 milioni di colori nella pagina accanto e converrete anche voi che le differenze con la presente immagine sono assolutamente risibili...

Siamo così arrivati ai giorni nostri ed è tempo che cominci a parlarvi del nuovo e attesissimo MDK, un progetto ambizioso candidato a diventare una pietra miliare nei videogame della prossima generazione; poiché di spazio ce n'è in abbondanza (data l'importanza dell'evento, Max mi ha generosamente concesso ben cinque pagine), è opportuno raccontare dettagliatamente il prologo delle vicende.
Ci troviamo in un futuro non troppo lontano, in cui i problemi sono quelli di sempre: inquinamento, traffico e via dicendo; tanto per dirne una, sono fermamente convinto che nel NOSTRO futuro, verrà inventato qualche metodo di trasporto infinitamente più efficiente di quello che conosciamo oggi, una sorta di cyberspazio in cui la nostra mente sarà libera di vagare e comunicare con tutte le altre.
Questi vaneggiamenti sono ripresi e parzialmente modificati dalla storia di MDK, nella quale si verifica un fenomeno che consente di rivoluzionare non solo le forme di utilizzo dell'energia, ma anche quelle di spostamento da un luogo all'altro. La parola chiave è "stream" e questo magico termine mi riporta alla mente il tempo in cui studiavo la letteratura inglese e la tecnica narrativa denominata "stream of consciousness": la semplice traduzione italiana, "flusso", non rende assolutamente giustizia a una parola che evoca lo scorrere delle cose, in una sorta di processo senza fine.
Tornando a MDK, vi basti sapere che gli stream sono dei flussi di energia che, a causa della loro vicinanza con la Terra, si prestano a molteplici utilizzi; essi, infatti, costituiscono una sorta di autostrada spaziale che si muove alla velocità della luce, ma il loro sfruttamento come mezzo di trasporto viene inizialmente effettuato da entità malvagie, tali "Stream Riders". La Terra è impreparata a respingere la loro minaccia, e gran parte delle città vengono completamente distrutte. Ma quel che è peggio è che nessuno ha la più pallida idea di come fermare il nemico e tutto sembra perduto.

Come avevo anticipato, la qualità delle immagini che scorreranno sui nostri monitor durante l'azione non è molto differente dalle splendide creazioni dei grafici utilizzate durante la fase di progettazione del gioco...

Stiamo faticosamente raggiungendo la luce, ben attenti a non farci prendere alle spalle da qualche avversario particolarmente tenace. La visualizzazione adottata è una "tre quarti" che garantisce un realismo prospettico assolutamente eccezionale. Notate, inoltre, l'estrema plasticità mostrata dal protagonista, del quale si vedono addirittura i muscoli in tensione!

Attraverso il mirino, possiamo osservare la struttura della città nella quale ci troviamo, ma sarà meglio non soffermarsi eccessivamente su particolari di scarsa importanza e cercare di aggiungere qualche altra tacca sul calcio del nostro mega fucile.

Ehi, ma Kurt ha anche una faccia! Cosa vi aspettavate, che rimanesse sempre nascosto dietro quella bardatura a prova di proiettili?

Fortunatamente le cose non stanno proprio così e, a tal proposito, è opportuno effettuare un rapido flashback. Cinque anni addietro, uno straordinario inventore, il professor Fluke Hawkins, mise a punto alcune armi eccezionalmente potenti, che però non uscirono mai dallo stadio di prototipo; di lui nessuno ebbe più notizia da allora, ma, per fortuna, un assistente del professore veglia costantemente sulla sua incolumità e si accorge della minaccia rappresentata dagli "Stream Riders". Ed è costui che, senza perdere tempo, mette al corrente Hawkins del pericolo, nel frattempo alle prese con una nuova invenzione e del tutto ignaro della gravità della situazione.
Fluke accende i suoi monitor e in un baleno si rende conto che i peggiori incubi si sono avverati: alcune mostruosità di origine aliena, con la capacità di trasformarsi in energia pura, si sono serviti degli stream per "sbarcare" sul pianeta e sono sul punto di distruggerlo completamente. Non c'è tempo da perdere: dopo aver chiamato il fido guerriero Kurt, si precipita nella sala delle invenzioni per selezionare le armi in grado di respingere l'attacco; la scelta dell'arsenale viene effettuata frettolosamente, senza però dimenticarsi di una tuta appositamente designata per respingere le pallottole, di una bomba di strepitosa potenza e di ridottissime dimensioni, di una sostanza che rende completamente invisibili ai radar e di altri aggeggi in grado di far pendere l'ago della bilancia a favore del nostro intrepido Kurt.
Il professore non può nascondere una certa esaltazione, dal momento che gli è finalmente data la possibilità di mettere alla prova le sue invenzioni realizzate nella precedente missione orbitale: inoltre, egli ha a disposizione un guerriero di straordinarie capacità, l'unico in grado di impiegare al meglio un simile arsenale distruttivo.
"So far, so what?" direbbero a questo punto gli inglesi: che tipo di gioco è MDK? Ovviamente un gioco d'azione interamente tridimensionale, nel quale saranno necessarie raffinate strategie di combattimento. Il vostro principale strumento grazie al quale potrete gettare scompiglio nelle retrovie avversarie, sarà un portentoso elmetto che è capace di ingrandire all'inverosimile anche gli oggetti più lontani; per rendervi conto della sua potenza, nonché dell'estrema dovizia di particolari presenti nel titolo, immaginate di inquadrare un avversario tranquillamente seduto al bar mentre sorseggia una tazza di caffè: ebbene, è sufficiente selezionare un livello di ingrandimento appropriato e si potrà colpire addirittura la sua tazza!

Sono 256 i colori utilizzati, ma da questa immagine ci rendiamo conto di come un superbo lavoro di dithering possa ingannare anche l'occhio più allenato: meraviglie dell'alta risoluzione. Già, perchè avete già letto che il gioco girerà interamente in SVGA, vero?

L'intelligenza artificiale implementata promette faville, dal momento che alcune delle "bellezze" contro le quali ci si scontrerà saranno programmate in modo da prestare aiuto a un compagno in difficoltà; non per niente i programmatori suggeriscono delle sottigliezze assolutamente imperdibili. Supponete infatti di scorgere due alieni appostati in differenti locazioni tra loro poco distanti: uscire allo scoperto può costare caro e perciò decidete di stare al riparo e di eseguire una prodezza balistica, ferendone uno a una gamba; attenzione che ho detto ferire, non uccidere: il compagno del malcapitato, seguendo un naturale impulso di solidarietà, correrà prontamente in suo aiuto e, a questo punto, sarà uno scherzo per voi colpire anche quest'ultimo e concludere l'azione con successo. Si

Non si può non convenire sull'aspetto imponente di una delle "dolcezze" contro le quali dovremo mostrare di utilizzare al meglio le invenzioni dell'esimio professor fluke. D'accordo, sono un tipo romantico e quello strano essere ha il suo fascino, ma non sento un bisogno impellente di farmi accarezzare...

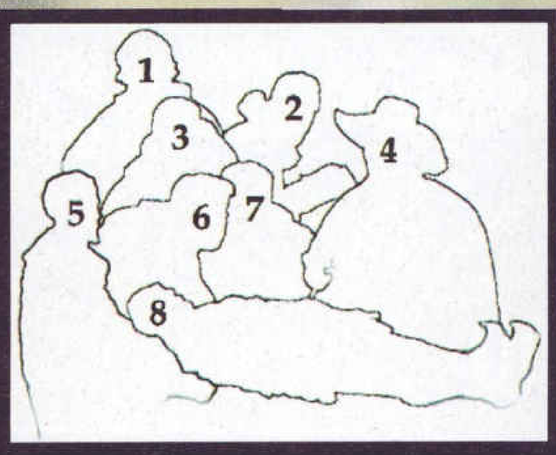
comprende facilmente come chicche di tal genere si trovino solo in prodotti di eccellente fattura: ma freniamo per un momento gli entusiasmi e torniamo a parlare della tecnica de gioco [sono le 3:00 e Stefano mi ha appena massacrato a Tekken 2; Max, in profondo stato comatoso, è andato a casa e io sto entrando in catatonia - per la serie, "scene di sconquasso redazionale"].
Per quanto riguarda la visuale, ho già affermato una volta che comincio ad averne le tasche piene delle consuete azioni completamente in soggettiva la quale, dopo l'esplosione di Doom e dell'interminabile serie di cloni, viene implementata anche a sproposito su molti prodotti che con Doom c'entrano poco o nulla. In MDK le riprese verranno effettuate da una telecamera che ruoterà convenientemente dietro le spalle del protagonista, a un'altezza di circa cinquanta gradi dal suolo (la cosiddetta "tre quarti"): questo da un lato permetterà di vedere finalmente tutti i movimenti del protagonista, mentre dall'altro garantirà un'illusione prospettica decisamente più evoluta rispetto a quanto siamo abituati (e per convincersi di ciò è sufficiente dare un'occhiata alle foto, alcune delle quali sembrano più progetti architettonici che fotogrammi di un videogame). La realizzazione si avvarrà dell'alta risoluzione: "preferisco una migliore definizione a una fluidità esasperata, perché pixel più piccoli permettono una maggiore dovizia di particolari e un migliore realismo: non è molto esaltante trovarsi di fronte ad avversari composti interamente da cubetti", dichiara il boss Perry, con un evidente accenno di polemica a Doom et similia. Non spaventatevi: con questa dichiarazione David non ha voluto dire che MDK sarà "scattoso", bensì che secondo lui è più gratificante una SVGA che non un frame rate stratosferico; su questa affermazione si potrebbe discutere a lungo e infatti mentre io mi trovo sostanzialmente d'accordo, SS ha dichiarato apertamente le sue perplessità. Quel che è certo è che, polemiche a parte, MDK ha tutte le carte in regola per far parlare a lungo di sè: oltre quanto ho scritto, ne sono fedele testimonianza le innumerevoli foto sparse in queste pagine, che ho collocato in una sequenza in grado di mantenere il più possibile un "continuum narrativo".
Siamo in chiusura: delle quattro sezioni in cui è diviso ogni livello, "Frefall", "Traversal", "Boss section" (in cui si affronterà il consueto mostro di fine livello) e "Blast off"", si sa ben poco e a tal proposito avrebbe dovuto aggiungere qualcosa lo stesso David Perry all'interno di un'intervista che però non siamo riusciti a concludere in tempo con la chiusura del numero. Vorrà dire che ci rifaremo vivi con una preview più aggiornata, visto che MDK, comunque vadano le cose, non sarà disponibile prima del prossimo Natale.

Mauro Bossetti

Gli Shiny non finiscono mai di stupirci e perfino la loro fotografia si imprime con prepotenza nella nostra testa. Direi che non è proprio il caso di dire "sorrida, prego!" al cadavere che sta venendo allegramente sezionato da David Perry!

Attraverso questa elaborazione dell'immagine precedente, vi presento lo straordinario team responsabile della creazione e dello sviluppo di MDK:

1 - Shawn Nelson, grafico
2 - Loudvik Akopyan, illustratore
3 - Tim Williams, responsabile del "motion capture"
4 - David Perry, il boss!
5 - Andy Astor, programmatore
6 - Nick Bruty, direttore artistico e produttore
7 - Bob Stevenson, grafico
8 - Un uomo sul cui stato di salute non metteremmo la mano sul fuoco



A-10 TANK KILLER 2

SILENT THUNDER

VOLA BASSO, COLPISCI DURO!

CD.Rom
WINDOWS 95

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

SIERRA®

LANCIATI IN VOLO NEL CACCIA D'ATTACCO RAVVICINATO PIU' LETALE MAI COSTRUITO.

- 24 missioni separate ma continuative (quello che fate prima influenzerà le azioni successive) nel Golfo Persico, in Colombia e in Corea.
- 10 tipi differenti di velivoli inclusi.
- 14 armi diverse, compreso il terribile cannone GAU-8A "Avenger".
- ambiente ultra-realistico con terreno in texture mapping incredibile.
- oggetti 3D altamente dettagliati realizzati utilizzando le tecnologie esclusive della Dynamix 3 Space™.
- grafica in alta risoluzione SVGA, suono e musica di qualità CD.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95 CON 8 Mb DI RAM, 486/DX 66, 5 Mb DISPONIBILI SU HD, LETTORE CD.Rom A DOPPIA VELOCITÀ, SCHEDA GRAFICA SVGA, SCHEDA SONORA COMPATIBILE WINDOWS, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA

PREGA CHE SIA SOLO UN INCUBO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

7 CD

UN THRILLER PSICOLOGICO,
UN FILM, UN GIOCO,
UN HORROR, UN'ESPERIENZA
SCONVOLGENTE.
PHANTASMAGORIA è un gioco realizzato come un film Hollywoodiano, è un thriller mozzafiato che diventa un horror da incubo, pieno di misteri in cui voi, nei panni della giovane protagonista, dovrete combattere le forze del male, raccogliendo indizi, risolvendo enigmi e cercando di sopravvivere in un mondo che diventa sempre più terribilmente reale...

- 7 CD
- centinaia di animazioni
- 800 diverse stanze da esplorare
- un mondo 3D ultra realistico reso in alta risoluzione
- 25 attori professionisti
- colonna sonora originale di grande qualità
- interfaccia di grande semplicità anche per i meno esperti.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 3.1
O SUPERIORE,
DOS 5.0 486/SX
25 Mhz O SUPERIORE,
8 Mb DI RAM, SVGA-256 COLORI,
MOUSE, SCHEDA AUDIO,
LETTORE CD.Rom
PER VERSIONE CD MPC.

£ 139.900

SIERRA®

LEADER

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

UNA SERA, AL FARO...

Misteriose entità e dimensioni parallele si mescolano nella prima avventura interamente renderizzata della Sierra: quale segreto si nasconde dietro a questi leggendari edifici?

Ultimamente la Sierra si sta dando veramente da fare nel campo delle avventure. Titoli a non finire, molti belli, altri meno, finora tutti caratterizzati dall'utilizzo di una grafica completamente digitalizzata: negli ultimi giorni, però, mi è apparso chiaro che la casa di Oakrust non ha alcuna intenzione di trascurare l'ormai tradizionale impiego della grafica renderizzata, e la cosa sarà lampante anche a voi non appena avrete letto questo articolo.

Lighthouse, infatti, oltre a essere un titolo veramente promettente, è anche il primo gioco Sierra realizzato completamente in 3D.

L'avventura in sé si basa su elementi abbastanza usuali: abbiamo un eroe recalcitrante, un bebè in fasce, un rapitore proveniente da una dimensione parallela e il solito, potentissimo Megacattivone Astrale che tira le fila di tutta la vicenda; esaminando attentamente la trama, però, devo ammettere che la Sierra è riuscita a inserirvi un sacco di elementi diversi, che potrebbero rendere questo titolo uno dei successi della stagione. Ma andiamo con ordine: che ne direste se rendessi di pubblico dominio detta vicenda, in modo da fornire anche a voi gli elementi per giudicare (in fondo mi pagano per questo)?

Lighthouse è un'avventura che vi proietterà in una fantastica dimensione parallela. Ed è anche la storia di un rapimento. Tutti gli elementi del gioco si riveleranno mano a mano che inseguirete il rapitore all'interno del suo strano ed esotico mondo.

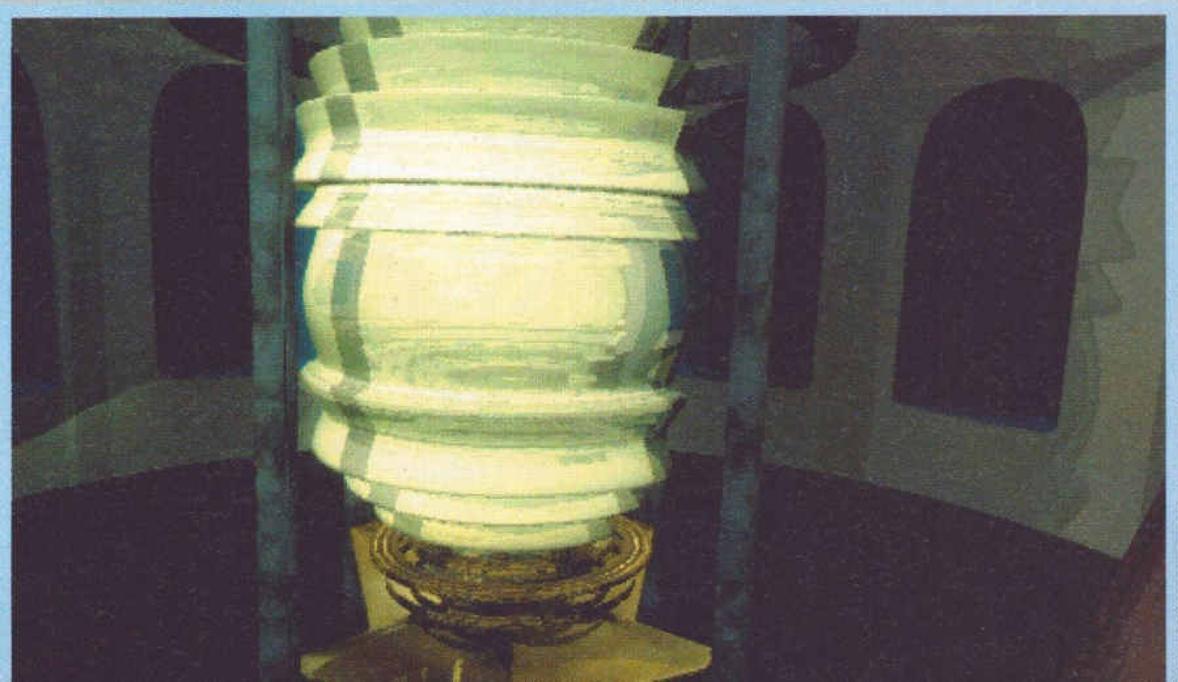
Una notte di tempesta, mentre ve ne state rintanati nella vostra casetta delle vacanze vicino alla scogliera, ricevete una telefonata da un vostro bizzarro amico, il dottor Jeremiah Krick, guardiano del faro che si scorge dalle finestre della vostra abitazione. La sua richiesta è piuttosto stramba: vi chiede infatti di recarvi immediatamente a casa sua, per fare da baby sitter alla sua bambina ancora infante, Amanda.

Dopo aver accettato (non senza tentennamenti) partite a razzo per il faro, anche se, purtroppo per Amanda, non siete abbastanza rapidi: un misterioso essere è apparso dal nulla (scoprirete poi che si tratta di uno spirito maligno, non nuovo a capatine nel

La cameretta di Amanda, subito dopo il fattaccio. Tutto normale, no? No. Perché, per esempio, l'orsacchiotto galleggia a pochi centimetri da terra?

L'interno della casa del Dottor Krick. Come si vede la qualità grafica è perfetta, anche se il risultato finale mi sembra un po' 'freddino'. Giudicate voi.

Se trovate una di queste cose non guardatela mai direttamente, soprattutto se è accesa. Questa, infatti, è la lampada del faro. Cercate di seguire il mio consiglio.



Nei laboratori del Dark Being si trovano macchinari di ogni tipo. Quello sulla sinistra, giusto per citarne uno, sembra un tavolo da disegno adattato a scopi di tortura...

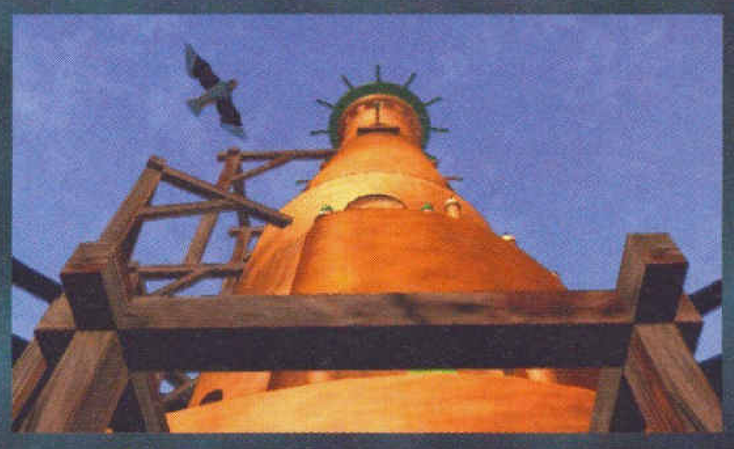
Questo strambo esoscheletro potenziato di un uccello sta apparentemente distruggendo il laboratorio. Come possiamo fare per comunicare con lui?

mondo degli umani), e vi ha soffiato la bambina proprio sotto il naso, portandola attraverso uno strano portale in quella che sembra essere una dimensione parallela.
Terrorizzati dal dover raccontare la storia al genitore (la press release parla di senso di responsabilità, ma la verità è che dire al Dott. Krick "Sì, sì, è uscita un attimo: mò torna..." non era una bella prospettiva) prendete una decisione eroica: vi tufferete anche voi oltre il portale, all'inseguimento del rapitore, e riporterete indietro Amanda, costi quello che costi.
Peccato che, non appena attraversato il portale, vi accorgiate che le cose non saranno poi così semplici. Vi trovate infatti in un universo in tutto e per tutto diverso dal vostro, completamente soli ai margini di una spiaggia, con un enigmatico faro (un altro? Cosa celano in realtà questi edifici?) visibile in lontananza, attraverso la nebbia. Avvicinandovi all'edificio in questione noterete che il cielo è solcato da incredibili uccelli meccanici, ed esplorando il faro e la zona circostante scoprirete una serie infinita di relitti abbandonati da una guerra dimenticata. Dovrete allora cercare di impadronirvi dei meccanismi necessari per pilotare questi ferrivecchi, in modo da poter intraprendere il vostro viaggio verso la tana dell'oscuro avversario (chiamato semplicemente Dark Being: ormai i programmatori non si scervellano nemmeno più per cavare dal cilindro l'ennesimo stupido nome per l'avversario di turno; meglio così), contando anche sull'aiuto di alcuni abitanti di queste fantastiche terre.
Una volta arrivati a questo punto l'avventura entrerà nella sua fase più calda. Vi troverete infatti dinanzi a un ciclopico complesso industriale, all'interno del quale, come scoprirete in un secondo tempo, il vostro nemico rinchiude tutte le sue vittime e custodisce tutti i suoi strambi marchingegni. Scoprirete presto che Amanda, e non è la sola, è tenuta prigioniera in questo complesso: riuscirete a liberarla prima che i progetti preparati per lei dal Dark Being giungano a compimento (nel qual caso scommetto che il mondo sarà condannato e/o non potrete più fare ritorno a casa)?
Mah, chi lo sa. Se proprio lo volete scoprire non vi resta che completare l'avventura.
Una storia intrigante, che promette di mescolare sapientemente elementi fantasy, di fantascienza e fiabeschi, in modo da creare un gioco che, senza rientrare in nessuno di questi generi, ne affascini li appassionati con i suoi paesaggi eccentrici e con i suoi abitanti che lo sono ancora di più. Vi troverete, in sostanza, catapultati in una sorta di futuro alternativo, in cui la tecnologia, per quanto avanzata, ha seguito strade diverse da quelle convenzionali (qualcuno si ricorda di Space 1899?): l'intento della Sierra è produrre un titolo che offra una visuale diversa su tutto quello che di solito si trova nelle avventure, creando quasi un nuovo genere a se stante.

Bum! Un fulmine ha appena colpito il faro (e, ieri sera, anche la casa di fianco alla mia - beh, almeno qui non si sono aperti portali dimensionali, almeno credo...)!

Le locazioni che visiterete saranno popolate da animali a dir poco fantasiosi. Da dove arriva il falchetto meccanico che ci ha appena raggiunti nella fotografia?

Dall'estremità del molo si scorge una strana costruzione emergere dalle nebbie. Un altro faro: qual'è il segreto di questi misteriosi edifici?



Come già detto parecchie righe più sopra, per raggiungere questo ambizioso obiettivo i programmatori hanno realizzato l'intera grafica del programma in 3D, anche se ovviamente il gioco non è in 3D animato in tempo reale ma precalcolato e con grafica renderizzata in risoluzione 640x480, in modo da permettere una qualità grafica decisamente spettacolare.

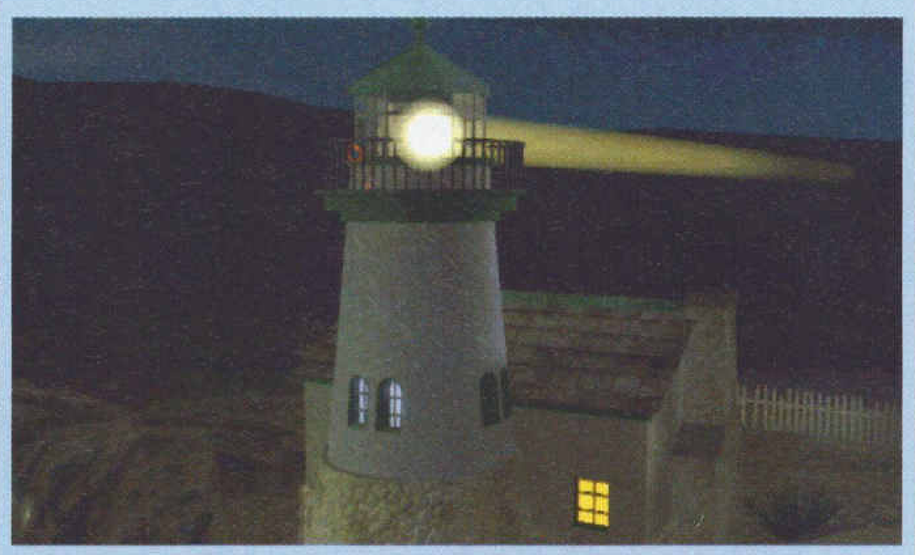
DUE PAROLE CON J.W.BOCK

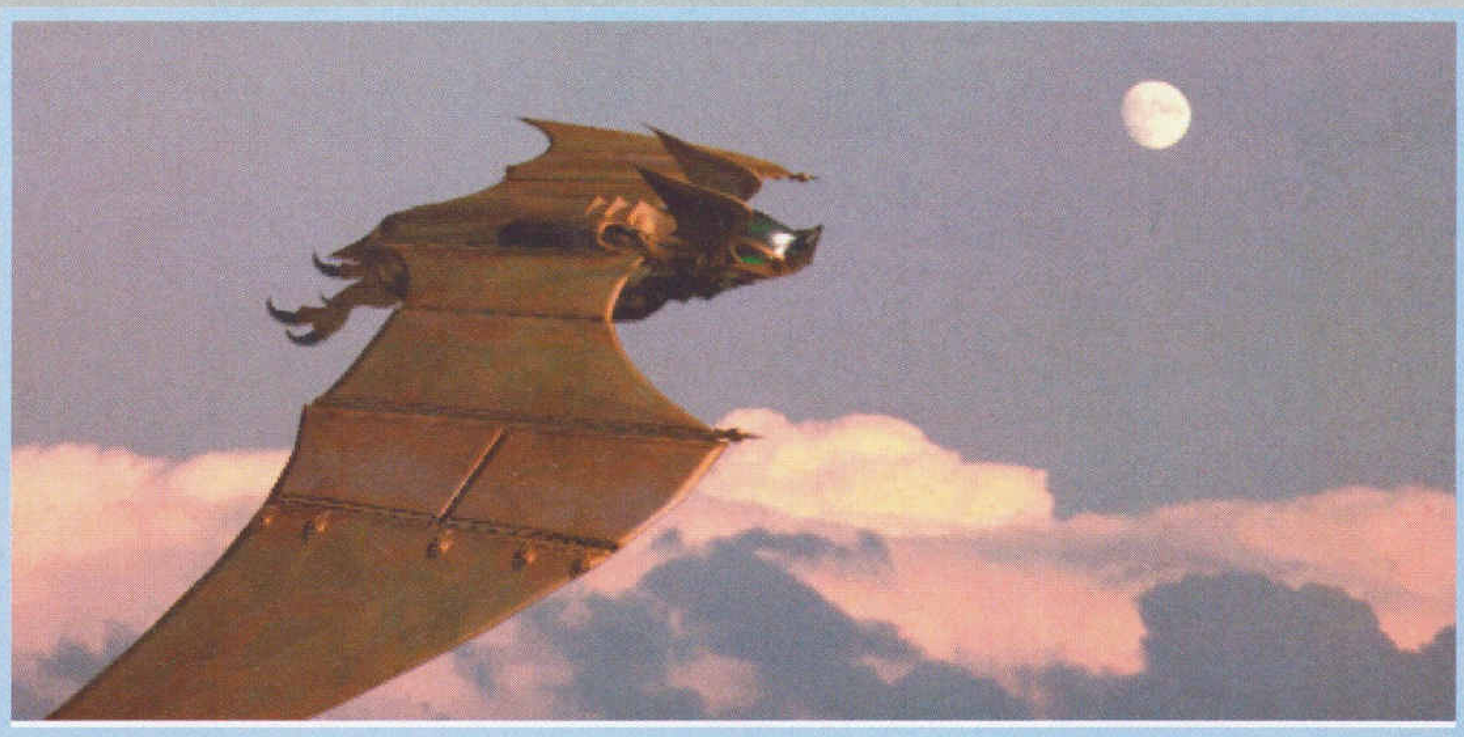
Bock è il direttore artistico di Lighthouse, oltre che uno dei designer più apprezzati della Sierra, e ha accettato di rispondere a un paio di domande sul gioco.
D: Cosa intendi realizzare con Lighthouse?
R: Questo gioco è un racconto contemporaneo. È un programma per tutti, con poca violenza al suo interno, che racchiude in se una storia intrigante e piena di suspense: per me è il culmine di 18 anni di esperienza nel campo dei film, della grafica computerizzata e del design di videogiochi.
D: Perché hai basato tutto attorno a un faro?
R: Ho scelto il faro perché rappresenta un po' il simbolo di tutto quello che intendo inserire nel gioco: mistero, avventura, paura e suspense. I fari hanno un grosso impatto emotivo sulla gente, per cui ho pensato di sfruttare questo impatto, che ci dice di stare sempre in guardia, attenti verso il mondo che ci circonda: un palcoscenico perfetto per ambientare questo videogioco.
D: Che cosa ti piace di più della tua creatura?
R: Gli scenari ambientati all'interno dei fari, sono meravigliosi. E, anche, la combinazione delle forme della natura con quelle della tecnologia che si incontra nella dimensione parallela. Un'altra cosa che mi ha particolarmente entusiasmato è stata l'animazione dei caratteri 3D presenti nel gioco, in particolare del Dark Being, che è una creatura davvero strana: è solitario, affamato di potere e innamorato della tecnologia. Credo che in qualche modo possa anche risultare simpatico: il gioco è più 'misterioso' che 'orribile', per cui non aspettatevi un 'demonio'...

nostro mondo, in fondo, non mi hanno emozionato particolarmente. Certo, sono sempre perfette, ma non hanno niente di speciale - in particolare mi ha deluso il faro: chi ha visto qualcuno di questi edifici (ma quelli sull'atlantico, non quelli italiani) sa che sono davvero maestosi, per cui mi aspettavo davvero di più. Chissà, magari poi con l'aggiunta della colonna sonora le cose cambiano in meglio anche nel mondo ordinario (dico magari perché, come in tutte le Alfa che si rispettino, la musica non partiva nemmeno).
Dal momento che quasi l'intero gioco avrà luogo, per così dire, 'all'altro mondo', non posso in ogni caso fare a meno di confermare che lì le schermate sono davvero spettacolari, con alcune delle più belle che mi sia mai capitato di vedere.
Prima di lasciarvi andare alcune indispensabili note sull'interfaccia di gioco, sui personaggi che incontrerete nel corso dell'avventura e sulla data di uscita prevista.

Come al solito la colpa è dell'usuale scienziato pazzo (o fesso), in questo caso il dottor Krick, che ha scatenato la classica forza che poi non si riesce più a controllare...

La casa del dottor Krick, abbarbicata sulla scogliera. Per ora il faro lancia ancora il suo rassicurante fascio di luce nelle tenebre, ma le cose stanno per cambiare.





Questo pipistrello meccanico è solo un esempio dei fantastici mezzi di trasporto che troverete nella dimensione parallela dominata dal Dark Being.

Approfittando del fatto che sul CD della press release era presente una versione Alfa del gioco ho dato una sbirciatina (non troppo, perché come tutte le Alfa che si rispettino dopo pochi minuti si impallava irrimediabilmente), e posso confermare che, per quanto visto, la grafica sembra mantenere le promesse, specie nelle locazioni appartenenti alla dimensione parallela (possibile che nessuno abbia ancora pensato a una dimensione perpendicolare?).
Queste ultime, infatti, mi sono apparse veramente ben fatte, mentre quelle ambientate nel

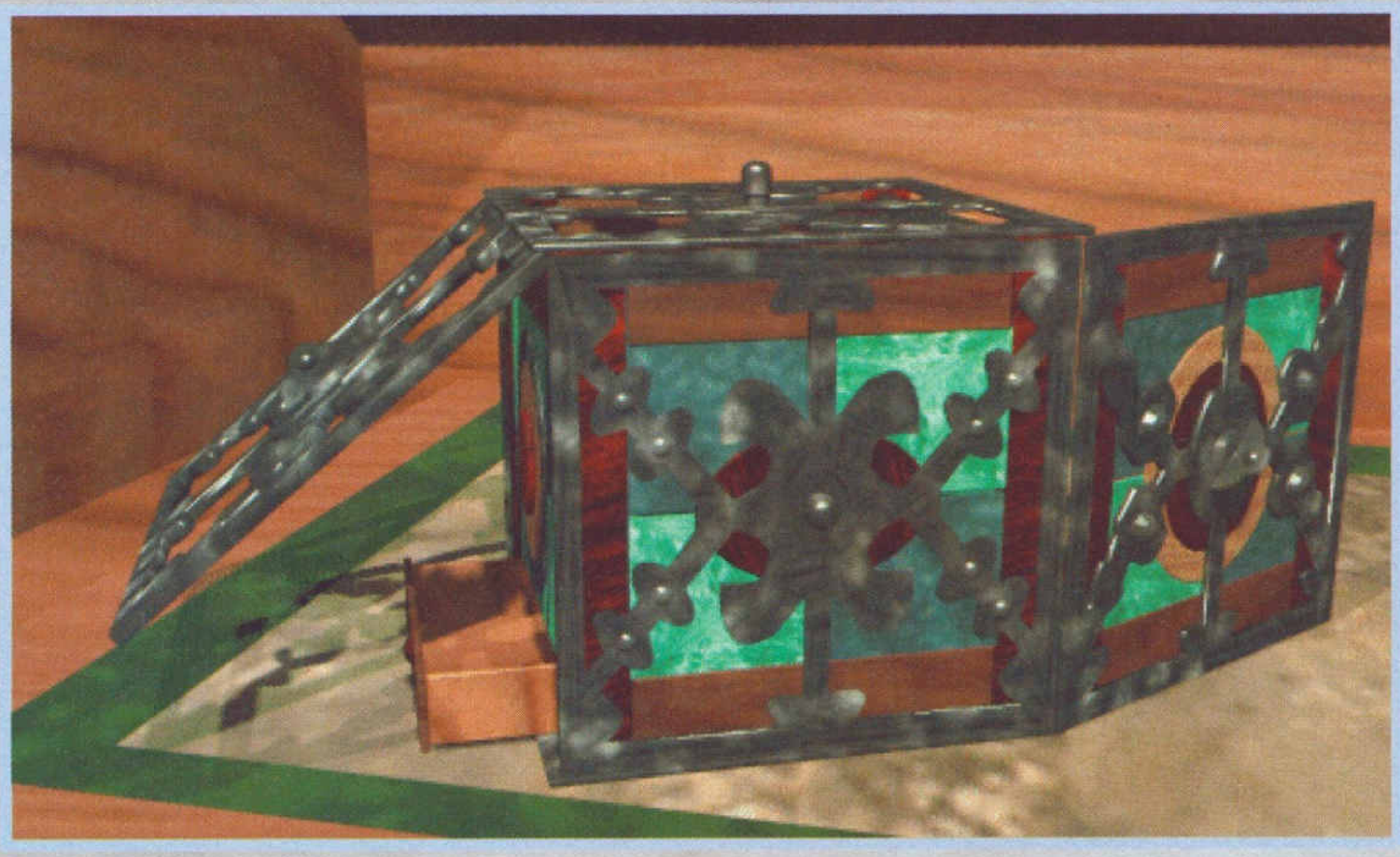
La piccola Amanda, tranquillamente intenta a giochicchiare al sicuro nel suo bel lettino. Ci resterà per poco.

DITTA A CONDUZIONE FAMILIARE

Può sembrare strano definire tale una software house di livello mondiale, in grado di contare nelle sue fila oltre 700 elementi tra programmatori, game designer e musicisti, eppure all'inizio le cose erano proprio così.
L'inizio in questione è datato 1980, a Los Angeles, quando Ken e Roberta Williams, freschi coniugi, fondarono una piccola, ancora sconosciuta compagnia: la Sierra-On-Line.
Furono praticamente i primi a intraprendere la strada delle avventure grafiche, conquistando fette sempre più larghe di mercato. Nel 1984, poi, introdussero per la prima volta in un'avventura un personaggio principale in grado di muoversi liberamente su di un fondale tridimensionale. Praticamente impossibile citare i titoli di maggiore successo. Posso solo ricordarvi le numerose e interminabili saghe, come Space Quest, King's Quest, Police Quest e Leisure Larry, tutte tra l'altro ancora 'attive', e gli ultimi successi digitali, quali Phantasmagoria, Gabriel Knight 2 e Shivers.
Ecco, in sostanza, un pratico esempio di come partire dal garage di casa propria (o quasi) e arrivare a possedere una delle compagnie leader a livello mondiale nel campo delle avventure. Volete provarci anche voi?

Un chiaro esempio dell'atmosfera inquietante che vi attende in Lighthouse. Cosa troveremo addentrandoci in questa nebbiolina?

Siete appena arrivati a casa del vostro amico per fare il baby sitter, quando qualcosa di non propriamente normale accade giusto davanti ai vostri occhi.



Questa strana scatola, apparentemente senza senso, è in realtà uno degli enigmi che vi aspettano in Lighthouse, e che promettono di mettervi a dura prova. Vedremo.

L'interfaccia si richiama completamente a quella che ultimamente va tanto di moda (Zork Nemesis docet), e che potremmo ribattezzare 'Puro Spirito'. L'intero gioco è infatti in prima persona, per cui il protagonista non lo vedremo mai (possibile che uno in casa non abbia nemmeno uno specchio?), e anche tutte le varie azioni che compirete durante il gioco avverranno senza l'intervento fisico del protagonista (cassetti che si aprono da soli, oggetti che si librano nell'aria...). Insomma, immaginatevi come un'entità puramente psichica, che fluttua in mezzo alle locazioni; il sistema adottato è comunque quello tradizionale, con un cursore (non molto bello, per la verità) che cambia forma a seconda delle azioni possibili e il più classico degli inventari in fondo allo schermo. Funzionale, anche se manca della sensazione di libertà che si prova nell'appena citato gioco dell'Activision (data dal motore Z-Vision).
Per quanto riguarda gli incontri posso solo riferire quanto giurato dai designer della Sierra, che assicurano che Lighthouse disporrà di numerosi personaggi non giocanti controllati da un sistema definito 'esperto', che dovrebbe garantire la presenza in gioco di esseri che sembreranno reali, ognuno in grado di vivere una vita propria. Fidatevi, se volete, perché io non ne ho incontrato nessuno (devo ancora ripetervi che un'Alfa che si rispetti ecc. ecc.?).
Chiudo e vi saluto, infine, con la notizia che il gioco dovrebbe essere quasi finito, dal momento che la data d'uscita prevista è nel corso dell'estate. Ehi, un momento: prima di girare pagina (stavate per farlo, vi ho visto!) date un'occhiatina ai due box che ho preparato per voi!

Davide Solbiati

In Lighthouse dovrete prendere i comandi di parecchi veicoli, tra i quali non posso non citare questo treno, a quanto pare in grado di aprirsi la strada anche in mezzo alla roccia.

Le trovate tutti i mesi in Edicola!

BELLAFANTE **DESIGN** STUDIO-MILANO

CD MAGAZINE

MP MacPower INTERACTIVE

THE GAMES machine

PC ACTION

XENIA EDIZIONI

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI.

A PROVA DI NERVI
DA FAR RIZZARE I CAPELLI
DA FAR SCOPPIARE LA TESTA
DA TACHICARDIA

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

LA PAZZA, PAZZA GUERRA DEI GIOCATTOLI A MOLLA!

gearheads

Un gioco di strategia originale e bizzarro.

Gearheads è un gioco velocissimo, animato da buffi personaggi.
Carica la molla e lascia partire i tuoi giocattoli cercando di farne passare il più possibile attraverso la rete del tuo avversario.

"Un gioco brillante, vivace e divertente… Gearheads è una boccata d'aria fresca… altamente raccomandato A+ "
Intelligent Gamer USA, Aprile 1996

COMPATIBILE WINDOWS 95

- IN ITALIANO! -

USARE CON MODERAZIONE
ATTENZIONE!
QUESTO GIOCO PROVOCA DIPENDENZA!!!

PREZZO ECCEZIONALE L.79.900

PC & MAC CD-ROM

Indirizzo Internet: http: //www.vol.it/philipsmedia

©1996 Philips Media and RGA Interactive Inc.

R/GA INTERACTIVE

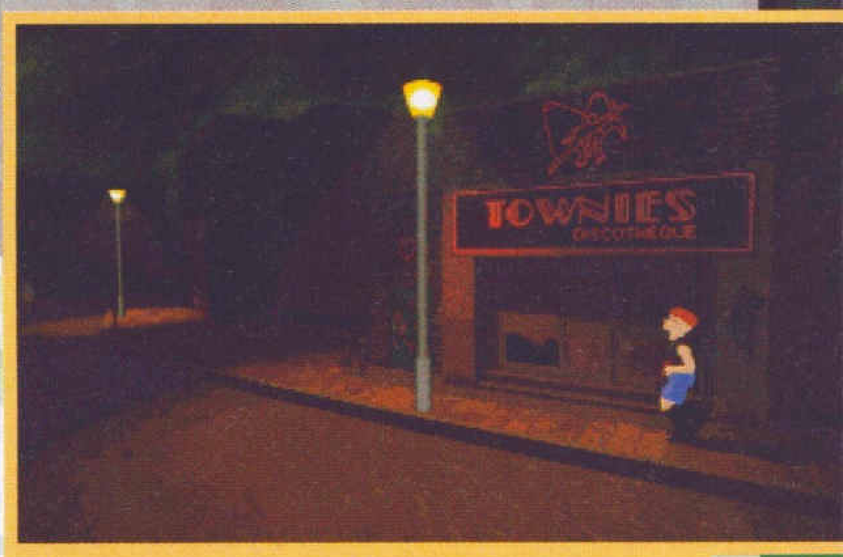
Philips Media

PHILIPS

REVIEW

NORMALITY

Ovvero, quello che succede quando l'anormalità diventa la normalità...



Kent sta passeggiando allegramente per le ridenti vie di Neutropolis, fischiettando un motivetto del suo cantante preferito, Brian Deluge. Peccato che ai Norm non vada tanto a genio l'idea che qualcuno fischietti...

Cappello criptico e nel cassetto da qualche anno: se devo essere sincero mi sono battuto come un gladiatore per poter fare la recensione di quest'ultima fatica della Gremlin, giusto per poterlo scrivere e dire: "Uellà, che cappello ganzo che ho scritto: è il manifesto di una vita sempre in bilico, l'esatto confine tra una storia razionale e metafisica, cioè il punto d'incontro tra due culture, cioè una storia troppo bella!". A prescindere comunque da queste personalissime elucubrazioni, mi ritrovo qui seduto a narrarvi di questo Normality, anche se di "normality", nella situazione in cui mi trovo in questo istante, ce n'è ben poca. Volete sapere perché? Beh, sono le tre meno un quarto di un martedì mattina di fine maggio, sono solo come un cane in redazione davanti all'amato/odiato Macintosh, fa caldo anche con l'aria condizionata a palla e, come se non bastasse, devo terminare entro domani pure i Tips & Sgnacs (per la soluzione di Gabriel Knight 2 e della sua maledetta bestia interna, "ho già dato" lo scorso week-end con due notti consecutive in piedi e collasso relativo...). L'unica cosa che mi consola è che a quest'ora il Silvestri sarà pure lui in piedi per scrivere il Silver Disk e le Facce Da TGM!

Chiusa questa piccola parentesi, è il caso di cominciare a sproloquiare (nel senso buono del termine, se ne dovesse esistere uno...) di questo Normality. Cominciamo quindi con le domande di rito alle quali bisogna per forza di cose dare una risposta: chi siamo? Dove siamo? Cosa facciamo? Perché?

The GAMES machine
TOP SCORE
95-100

In Normality, i dialoghi avvengono nella più pura tradizione delle avventure di questo tipo: per parlare di un certo argomento, basta cliccare sulla voce corrispondente e vedere cosa ha da risponderci il nostro interlocutore.

Quest'immagine è un esempio di come sia possibile usufruire della vista da diverse angolazioni: in questo caso sto guardando verso il basso, dove si trova lo studio di registrazione della Normal TV.

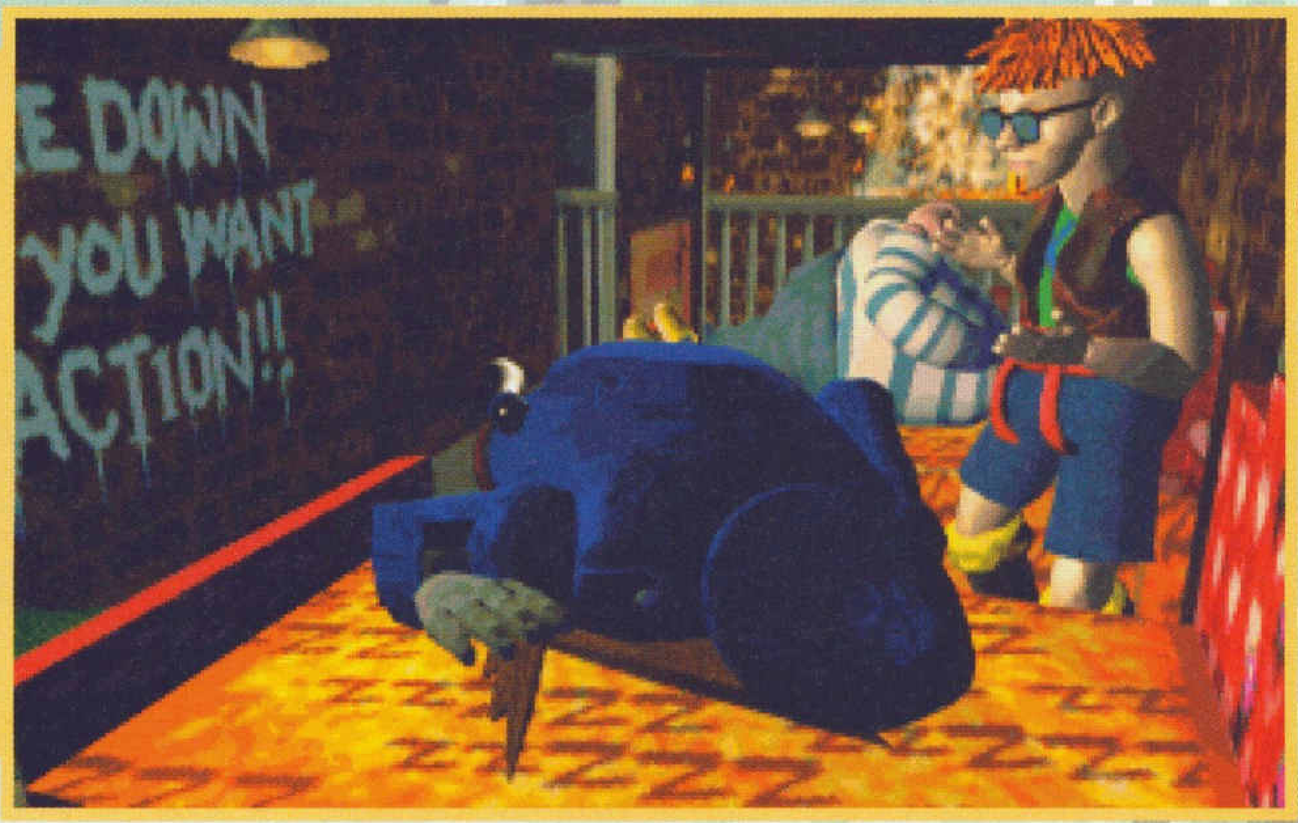
NORMALITY

Ecco la frase che ognuno di noi vorrebbe sentire dire dalla propria ragazza quando questa viene tacchinata da un brillante bellimbusto.

Questa foto non ha un significato particolare, ma mi piaceva la scritta: praticamente questo è il motto redazionale...

Il nome del personaggio che dovremo guidare è Kent, un ragazzotto di una ventina d'anni e dall'aspetto un po' bizzarro (sembra un mix tra il cantante degli Alice In Chains e quello degli Stone Temple Pilots). Kent è uno degli abitanti di Neutropolis, una cittadina dominata dal leader Paul Nystalux. Ma a Neutropolis c'è qualcosa che non torna e Kent sembra essersene accorto: nella città sono state represse tutte le forme di creatività e di immaginazione e tutto questo a causa di alcuni magneti che influenzano il modo di fare della gente. Come se non bastasse, Neutropolis non ha mai visto la luce del sole e non ne ha mai sentito il calore per via della cappa di smog e soluzioni chimiche che inqui-

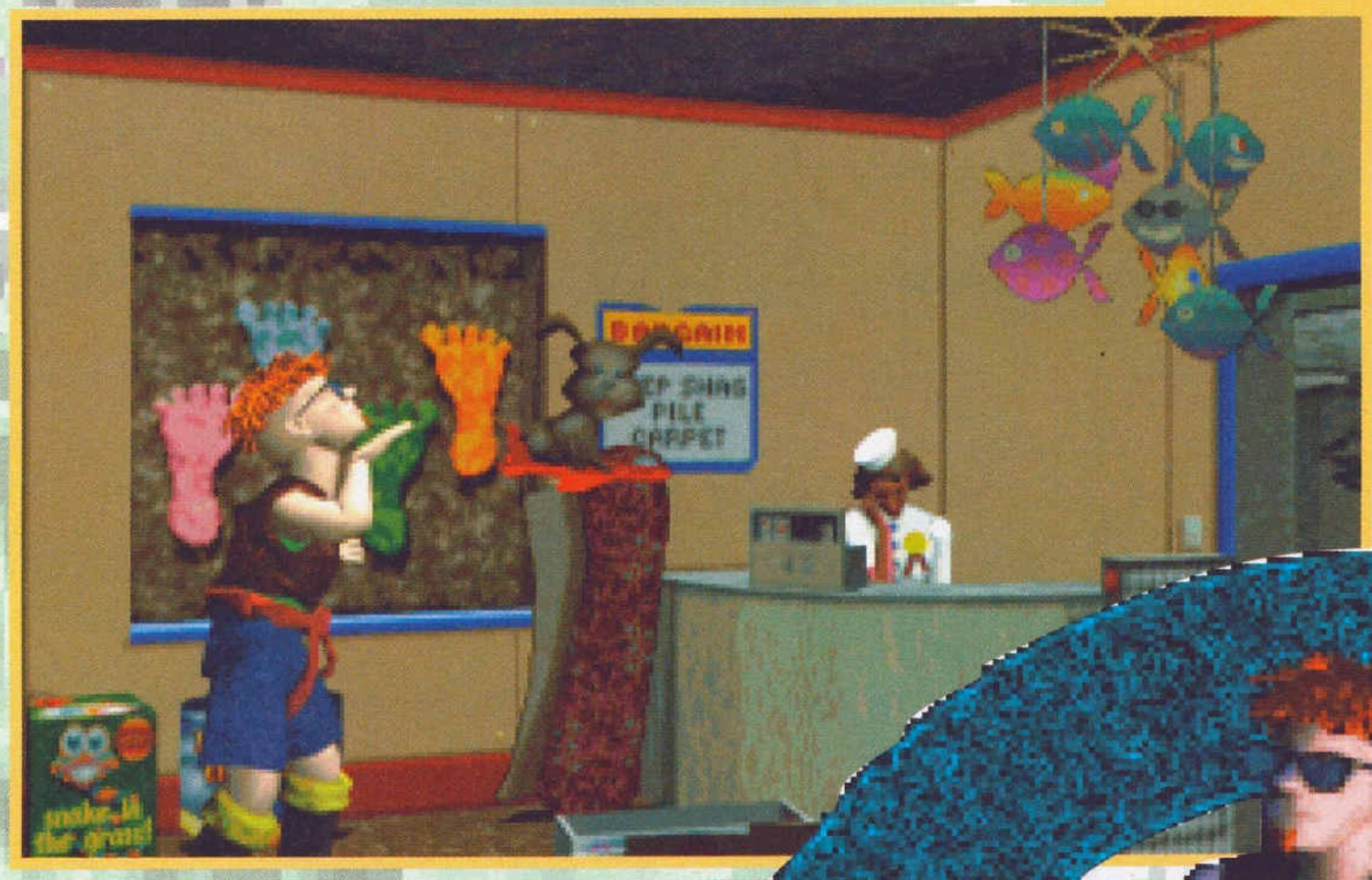
Questa è l'unica maniera per sbarazzarsi del Waste Engineer che sta di guardia ai macchinari. Lo infilate a testa in giù nel water, versate otto litri di shampoo Clear e tirate l'acqua. Gli avrete fatto il lavaggio del cervello. Scherzi a parte (l'avessi scritta io questa battuta sarei più contento, ma qualche simpaticone si diverte a sabotare i testi altrui...), dovrete prima riparare il letto, dopodiché tentare la guardia a provarlo e fargli così schiacciare un bel pisolino.



Per riuscire a rubare il tesserino che il tecnico dei computer porta sul petto, dovremo inzaccherarlo per benino...

NEUTROPOLIS: RITRATTO DI UNA CITTA' "NORMALE"!

Tutto il gioco si ambienta nella cittadina di Neutropolis, centro direzionale delle attività illecite del sovrano Paul Nystalux. Come testimoniano le foto e questa piantina presa dal manuale, Neutropolis è una città che non vede il sole da diversi anni, a causa della cappa di sostanze tossiche che impregnano l'aria soprastante. Tutto il gioco si ambienterà a Neutropolis e le locazioni accompagnate da una scritta sono quelle che si potranno visitare con il progredire dell'avventura.
All'inizio, i luoghi caldi sono la Plush-Rest Factory, la M. I. N. T. Mall, l'appartamento di Kent e la Stazione Televisiva. A occhio e croce non sembra tanto, ma vi assicuro che vi capiterà comunque di perdervi nei meandri di questo o quell'edificio!



nano l'atmosfera. Ma grazie al cielo, da qualche parte, in qualche recondito angolo della città, esiste un gruppo di sovversivi rivoluzionari, disposti a tutto pur di rovesciare il governo di Nystalux e ripristinare la normalità nella città dell'anormalità.
Come già detto, voi dovrete comandare Kent per scoprire che cosa diavolo stia succedendo e dove si nascondano i reazionari. Premetto che Normality non è un'avventura come le altre ed è abbastanza particolare, a partire dal sistema di controllo, molto simile a quello di Doom. Perché quelle facce stupite? Non avete mai giocato a Doom? Beh, in Normality non è che si possa sparare addosso alla gente, ma diciamo che l'engine usato per muoversi all'interno dei vari ambienti è più o meno lo stesso, anche se un pelo più sofisticato. Grazie a questo sistema (già visto in Under A Killing Moon), potrete avere una maggiore libertà di movimento e quindi anche un maggior colpo d'occhio: oltre ai normali movimenti poi, è anche possibile alzare e abbassare la testa, in modo da ottenere una visuale veramente completa, sotto tutti i punti di vista.

La tizia di fronte a noi è la leader del movimento rivoluzionario sotterraneo: per potervi unire a lei, dovrete prima svolgere delle operazioni di normale terrorismo sociale...

Oltre al fatto che ci si muove piuttosto liberamente, in Normality esiste anche un menu, richiamabile in qualsiasi momento con la pressione del tasto destro del mouse e fatto a forma di pupazzo, che permette di fare tutte le azioni cui siamo abituati con i vari

Se tenteremo di derubare il negozio nella maniera errata, il Norm ci sbatterà fuori dal Mall a calci nel sedere! Che invece si debba fare come illustrato dalla foto di destra? Mah...

"Prendi, Usa, Parla, eccetera...".
Quando si sta puntando un oggetto o un personaggio attivo, generalmente appare anche una scritta che li identifica: cliccando con il tasto destro del è possibile svolgere diverse azioni. Muovendo sugli occhiali da sole lo si può esaminare, mentre se si clicca sulla bocca si può tentare di instaurare un dialogo (ovviamente con delle persone, non certo con una maglietta!). Sul petto della bambolina voodoo di Kent si possono aprire porte e via dicendo, mentre se si fa clic sulla mano destra, si può tentare di utilizzare in qualche maniera l'oggetto che si sta puntando. A chiudere il tutto troviamo la mano sinistra, indispensabile quando si tratta di raccogliere qualcosa. Nella parte in alto a destra dello schermo è situato l'inventario, raffigurato dallo zainetto. E' anche possibile usare gli oggetti all'interno dell'inventario per combinarli tra loro: basta trascinarli l'uno sull'altro.

NORMALITY

Una rapida occhiata alla bambolina voodoo di Kent che permette di compiere qualsiasi azione e all'inventario.

Per muoversi da una zona all'altra si hanno a disposizione ben due possibilità: la prima consiste nel prendere l'autobus (non sto scherzando! Basta recarsi nei pressi di una fermata e "usarla" per fare apparire la mappa), mentre la seconda possibilità è quella di premere il tasto M. A conti fatti, queste due evenienze sono in tutto e per tutto simili, ma per dovere di cronaca ho dovuto citarle entrambe. In entrambi i casi, queste due azioni faranno apparire a video una piantina di Neutropolis, dove verranno

UN AIUTINO, TANTO PER INIZIARE...

Usando la tazza sulla teiera in ebollizione, avremo il primo elemento per realizzare un bel caffelatte.

Data l'elevata difficoltà dell'avventura, mi sono permesso il lusso di occupare un po' di spazio con "quattro righe", in modo tale da non lasciarvi in balia degli eventi fino a che non mi deciderò a pubblicare la soluzione (tranquilli, aspettate un paio di mesi!). Comunque sia, bando alle ciance e cominciamo!

Dopo che vi sarete ripresi, vi troverete all'interno di uno dei più fetidi appartamenti che si siano mai visti nella storia dei videogiochi. Qui comincia la vostra avventura e i vostri guai: l'obiettivo principale, per il momento, è quello di riuscire a mettere il naso fuori di casa, evitando la porta... Come unica alternativa abbiamo una bella finestra, ma prima dovremo fare un po' di cose!

Se girate su voi stessi e guardate sul pavimento, noterete un volantino che dovrete raccogliere e poi usare dall'interno dell'inventario (sulla fototessera che ritrae il nostro Kent più fulminato del solito). Il secondo ostacolo è il televisore: la guardia fuori dalla porta, infatti, ci intima di tenerlo acceso tutto il giorno sulla NormTV: peccato che il nostro elettrodomestico non ne voglia sapere di rimanere acceso, quindi dovremo recarci in cucina e girare a destra. Raccogliete il pupazzo a forma di uccello (niente battute, please!) e poi tornate nella camera: raccogliete il cuscino che sta sul letto e troverete l'utensile più usato nel mondo, il telecomando (sempre e comunque al suo posto). Accendete il televisore usando il telecomando sullo schermo, dopodiché usate, dall'inventario, il pupazzetto appena raccolto sullo strumento: in questo modo, il televisore rimarrà sempre acceso e la guardia smetterà di minacciarvi!

Tornate in cucina ed entrate nel bagno: raccogliete l'apriscatole dalla vasca e l'asciugamano dal lavandino, poi andate verso l'angolo cottura e accendete la teiera che si trova sul fornello. Raccogliete la tazza di caffè accatastata tra i piatti sporchi;

L'ingresso poco trionfale di Kent nella sua stanza/cella.

Un esempio di macchina da caffè di Neutropolis. Come potete constatare di persona, anche il nostro eroe ne è rimasto impressionato: comunque sia, alla fine del procedimento dovrete raccogliere la tazza che verrà emessa.

nella zona in cui avete raccolto il pupazzetto, dovrebbe esserci anche un barattolone di vernice bianca che dovrete, per forza di cose, raccogliere. Usate la tazza sulla teiera in ebollizione e poi, dall'interno dell'inventario, usate la tazza con la vernice: et voilà, un bel caffelatte appena confezionato!

Ora tornate in salotto e guardate il divano: Kent si esibirà nella prima delle sue azioni devastatrici, dopodiché potrete raccogliere i soldi e il Gizmo che si trovano per terra. Non è ancora finita, perché sul pavimento ci sono delle forbici saldate con lo sporco. Prima di uscire, accendete lo stereo e assistite alla scena troppo divertente ("My Car's got no wheels, but I'm still rolling!"). Sotto lo stereo c'è un cassetto, all'interno del quale si trova una maglietta con su scritto "I Am Fat" (Io sono grasso): raccoglietela e usatela (trascinandola dall'inventario sulla foto di Kent). Ora aprite la finestra a fianco del televisore e "usatela" per ritrovarvi sul carrello per lavare i vetri di Dai, che vi ringrazierà per il caffè (bleach) e vi darà preziose informazioni, oltre a farvi scendere a terra. Andate verso la fermata dell'autobus che si trova davanti all'edicola e guardatela: quando fa la sua apparizione la mappa di Neutropolis, cliccate alla voce Plush-Rest Factory. Aprite la porta principale dell'edificio e parlate con la vecchia megera che fa da receptionista: quando vi dirà che non potete entrare perché siete troppo magri, dovrete farle gentilmente notare che "siete grassi". La strega vi farà accomodare nella stanza di attesa all'interno della quale dovrete cliccare sulla macchina per fare il caffè (quella specie di macchinario brutto): al termine della sequenza animata, vi apparirà il proprietario della fabbrica e vi spiegherà quale dovrà essere la vostra mansione. Al termine del dialogo, vi ritroverete all'interno di una stanzetta: alla sinistra del cilindro di vetro troverete una radio, dalla quale dovrete staccare ricevitore e trasmettitore. Usciti dalla stanza, potrete visitare il resto della fabbrica e... e scopritevelo da soli, altrimenti che gusto c'è?

Cosa diavolo si celerà mai dietro/dentro questo divano?

Kent ha appena levato lo spuntone dalla vasca e i gas emanati non gli hanno certo fatto bene: comunque lo spuntone (o apriscatole che dir si voglia), vi servirà a recuperare il topo dalla lavatrice.

Siamo in un bagno, in piedi sopra a una tazza. Kent è in posizione aerodinamica e sta per tuffarsi all'interno del condotto di aerazione. Vi lascio con un dubbio: quale pensate possa essere il propellente che darà la spinta al nostro eroe?

Il topastro che si trova nella lavatrice del nostro appartamento tornerà molto utile per far scappare a gambe levate il guardiano degli studi televisivi.

Siamo all'interno del condotto di aerazione della Plush-Rest Factory. La foto non ha un significato particolare, ma mi ricordava un casino Duke Nukem 3D, perciò l'ho messa. Tutto qui.

elencati tutti i posti che potete visitare: infatti non tutti i luoghi saranno accessibili sin dall'inizio e per visitarne alcuni dovrete avere prima compiuto una determinata azione. Per quanto riguarda la libertà di movimento e la risoluzione obbligata degli enigmi di Normality, forse questo è l'unico limite, visto e considerato che per tutto il resto del gioco vi ritroverete da soli senza un minimo di indicazioni e senza una preciso ordine da seguire (anche se il manuale contiene una piccola sezione dove vengono forniti degli aiuti, minimi e a volte non chiari. La sezione si chiama "Relax & Reflect On The Problem" ed è proprio questo ciò che dovrete fare: rilassarvi e mettervi davanti a uno specchio per leggere le pagine in questione, visto che sono scritte al contrario!).
Ovviamente non potevano mancare una manciata di opzioni (regolazione del volume del sonoro, del dettaglio di gioco e così via...) e la possibilità di caricare e salvare la propria posizione. Riguardo ai salvataggi, segnalo quanto sia comoda l'opzione di Autosave, che vi consentirà di specificare al computer un lasso di tempo dopo il quale il gioco dovrà essere salvato automaticamente. Bene, mi sembra di non avere dimenticato nulla, perciò vi lascio in balia del resto della recensione: vi raccomando di leggere anche tutti i box!
Alla prossima...

Andrea "MAO" Della Calce

REVIEW

PC

Un capolavoro, non c'è dubbio! Normality si becca il suo bel Top Score e se lo merita tutto, punto per punto. Era da parecchio che non giocavo un'avventura così demente, ben calibrata, divertente e innovativa: Normality soddisfa queste caratteristiche più che abbondantemente. Se ne era parlato come l'erede di Under A Killing Moon con un tocco di Day Of The Tentacle: impressioni azzeccate, anche se mi sento in dovere di aggiungere e citare un'altra avventura che ha fatto la storia, ovvero quel piccolo gioiello di Sam & Max Hit The Road (come fatto giustamente notare da MA).
All'inizio non è facile entrare nella storia, ma nel giro di pochissimi minuti capirete come vanno le cose, dove vi trovate e, soprattutto, quello che dovete fare. A proposito di azioni da compiere, per portare a termine una determinata azione Normality rimane sempre molto vago e comunque non tiene conto di un ordine ben preciso: non importa se i risultati che otterrete usando l'oggetto X con l'oggetto Y non saranno immediati, l'importante è che l'abbiate fatto; tornerà comunque utile con il progredire dell'avventura. Questo è, secondo il mio modesto modo di vedere, uno dei punti di forza di questa avventura; tenete comunque ben presente che non dover seguire un ordine cronologico per l'adempimento di certe azioni non rende il completamento o la risoluzione di alcuni enigmi più semplice ma, anzi, vi costringerà a spremervi le meningi due volte tanto e a cercare di capire dove e quando vi tornerà utile quello che magari avete fatto parecchio tempo prima!
Detto questo, passiamo agli aspetti decisamente più terreni, ovvero grafica e sonoro: la prima è splendida, dettagliata e accattivante sotto tutti i punti di vista. Anche l'engine in soggettiva si comporta piuttosto bene, per quanto debba segnalare alcuni rallentamenti in particolari situazioni, dovuti più che altro al fatto che a volte è difficile sincronizzare il sonoro e il movimento: per esempio, quando ci si muove e un personaggio sta parlando, si assisterà a un fastidioso abbassamento del frame-rate. Passando al sonoro, mi sembra che le voci dei personaggi siano state studiate e registrate in maniera egregia (la voce di Kent è a dir poco fenomenale!), ma anche gli effetti non sono poca cosa (la radio che suona quando ci si ritrova nell'ufficio del capo della Plush-Rest Factory è davvero esilarante!). Saltando di palo in frasca e tornando per un attimo all'aspetto grafico, sono davvero degne di nota le sequenze animate che si incontreranno per tutta l'avventura: non un rallentamento, non una indecisione anche con un CD a doppia velocità e con l'installazione minima! Ah, tutto questo ben di Dio, risiede su un singolo CD e dovrete quindi evitare fastidiosi swapping.
Beh, mi sembra che di elementi che possano candidare Normality come l'avventura dell'anno (siamo sempre in attesa di Broken Sword e compagnia bella...) ce ne siano parecchi e io più che sciorinare lodi sperticate a destra e a manca non posso fare. Se siete alla ricerca di un'avventura "gnucca" ma divertente e comunque vi siete stufati di sparare a qualsiasi cosa si muova per lo schermo, beh allora è il momento di uscire di casa e andare a comprare Normality!

HARDWARE

La configurazione necessaria a far girare Normality rientra nei canoni della "normalità": un processore 486 DX2 66 come minimo, 8 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità, una scheda audio Soundblaster compatibile, una scheda video SVGA, Mouse e 20 Mb di spazio libero su hard disk. Il gioco è stato testato sia sotto DOS che sotto Windows '95 e in entrambi i casi si è comportato "normalmente". Signori, un fine umorista...

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

95
GLOBALE

SEI **ABBASTANZA HOT** PER DIVENTARE **UN VIP** ?

Nella VIP LEADER FAMILY

entrano solo i migliori...

quelli che hanno capito

quanto conta la famiglia,

quanto sia conveniente farne parte

e come sia importante

dedicarle spazio... e parlarne.

Nella VIP LEADER FAMILY

non è facile entrare,

ma una volta che ne fai parte

essa lavora per te

e i benefici vanno

a tutta la famiglia.

Se vuoi, forse puoi esserne

parte anche tu...

capirai presto come.

LEADER
FAMILY

AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES
100
Atlanta 1996
COLLECTION

OLYMPIC SOCCER

É PARTITA "VERA" !!

US GOLD

Silicon Dreams

L'UNICA DIFFERENZA É CHE QUI GIOCHI CON LE MANI!!

Per il resto, OLYMPIC SOCCER è totalmente realistico, anzi... per alcuni aspetti è addirittura superiore alla realtà. Essendo realizzato e animato completamente in 3D, puoi seguire le azioni da 18 punti di vista differenti!! Scegli la tua squadra tra le 32 presenti ad Atlanta e con il commento del famoso ALAN GREEN, ormai un "cult", e gli effetti sonori live, dai inizio a sfide tattiche e atletiche memorabili. OLYMPIC SOCCER è velocissimo e offre una giocabilità di altissimo livello.

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE MULTILINGUE
ITALIANO INCLUSO

REQUISITI TECNICI:
486 DX2/66
(RACCOMANDATO
PENTIUM), 8 Mb RAM,
50 Mb LIBERI SU HD,
SCHEDA VGA A 256 COLORI,
(RACCOMANDATO LOCAL BUS
O PCI), COMPATIBILE VESA,
SCHEDA VIDEO (PER ALTA
RISOLUZIONE), LETTORE CD.Rom 2X,
MS DOS 5.0 O SUPERIORE,
SOUNDBLASTER E 100%
COMPATIBILE, TASTIERA O JOYSTICK.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DEL.PI

CD DEDICATO ITALIANO®

THE JOURNEYMAN PROJECT 2®

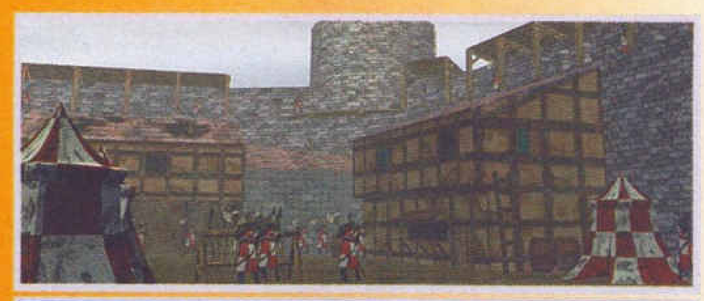
BURIED IN TIME™

UN'EPICA AVVENTURA NEL TEMPO

VIAGGIA NEL TEMPO. ALLA RICERCA DELLA VERITA'!!!

IMMERSA NELLA NOTTE DEI TEMPI SI TRAMANDA UN'AGGHIACCIANTE VICENDA D'INGANNO E TRADIMENTO...

SU DI TE PENDE L'INGIUSTA ACCUSA DI AVER ALTERATO IL CORSO DELLA STORIA. RIPERCORRI QUINDI I SENTIERI DEL TEMPO. TRA TENSIONE E COLPI DI SCENA. IN AMBIENTI VIRTUALMENTE REALI. PASSATI E FUTURI E CERCA LA VERITA' PERCHÉ SOLO COSI' POTRAI SALVARTI E SALVARE LA TERRA!!



Infiltrati nel castello medioevale sotto assedio di Re Riccardo Cuor di Leone.

Esplora a fondo sette incredibili ambienti tra passato e futuro.

Svela i tetri misteri degli antichi sacerdoti Maya.

SANCTUARY WOODS

PRESTO STUDIOS

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD.Rom

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: IBM PC E 100% COMPATIBILI, PROCESSORE 486DX/33, WINDOWS™ 3.1 O SUPERIORE 8 Mb RAM, 10 Mb DI SPAZIO LIBERO SU HD, MONITOR SVGA (640X480, 256 COLORI MIGLIAIA RACCOMANDATI), SCHEDA SONORA COMPATIBILE WINDOWS, LETTORE CD.Rom 2X, RACCOMANDATI ALTOPARLANTI ESTERNI.

3 CD.Rom

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

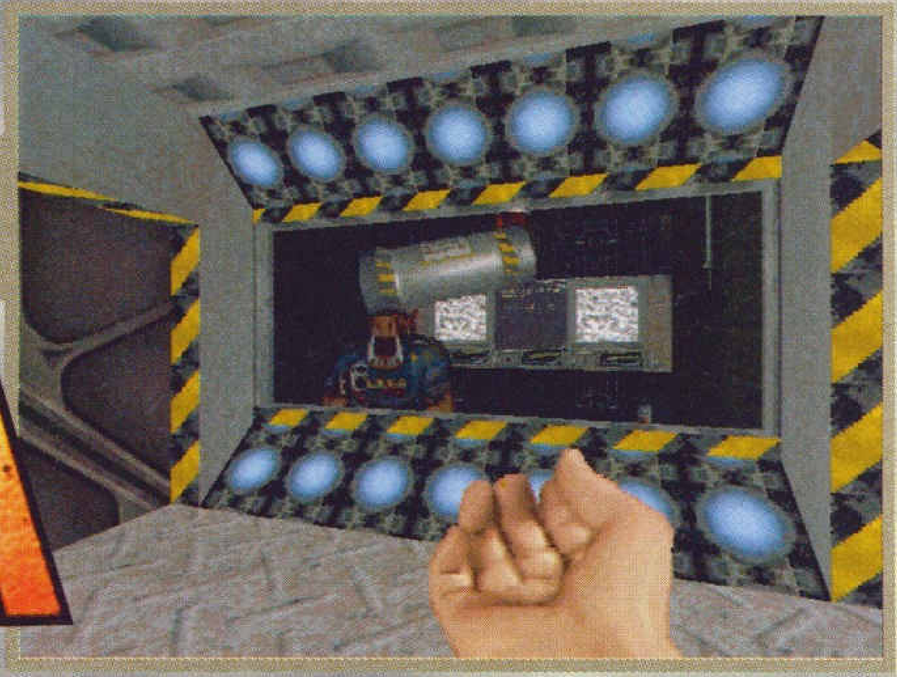
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

THE GAMES machine TOP SCORE 95-100

DUKE NUKEM 3D

Silenzioso come la notte e agile come un gatto, vola di tetto in tetto per raddrizzare torti e salvare belle fanciulle... L'eleganza, la lealtà e lo stile lo guidano in ogni sua azione... Chi sarà mai?



Prendilo tu questo frutto amaro... La la la la la...

Di certo non è Duke Nukem, probabilmente l'individuo più rozzo, volgare, violento, insensibile e sadico che il mondo dei videogiochi abbia mai partorito (per lo meno dalla parte dei "buoni"). E, probabilmente, proprio per queste ragioni è anche il protagonista ideale: a chi interessa essere l'eroe senza macchia e senza paura quando si può impersonare un fetentone gigante che dice parolacce, insulta i nemici vivi e/o morti, spacca tutto quello che trova ed è in grado di maneggiare qualsiasi arma? Vedo che ci siamo capiti.

La trama di Duke Nukem 3D è un mero pretesto per zompare in un livello pieno di mostri e farli fuori tutti quanti. Duke, in teoria, dovrebbe essere un grande eroe che ha già salvato la terra un paio di volte (nei primi due giochi della serie, dei platform abbastanza laidi che troverete sul CD originale). In quest'occasione, lo troviamo mentre torna sulla Terra dopo l'ennesima missione e la trova completamente infestata da un'orda aliena, che ha anche rapito tutte (e dico tutte!) le ragazze terrestri (probabilmente hanno visto "Le ragazze della terra sono facili", che purtroppo era solo un film di fantascienza). Il nostro Duke a questo punto s'imbizzarrisce, impugna la sua fida pistola e si getta nella mischia. Tutto qui.

Gli alieni stanno apparentemente dando una festa e voi non siete stati invitati. Peccato, però, perché c'è da bere e ci sono anche le ragazze...

Pigiate il pulsante e... Voilà! Due energumeni cominciano a tempestarvi di colpi. Sono cose che succedono ogni due secondi, in Duke Nukem 3D.

Ma che bel ponte bucherellato... E se sbaglio a mettere il piede?

In teoria, un fucile a pompa sott'acqua dovrebbe funzionare ben poco - e se funzionasse davvero, il rinculo vi dovrebbe sbattere per tutta la stanza.

DUKE NUKEM 3D

Duke Nukem 3D si inserisce nel ricco filone dei giochi d'azione in soggettiva "alla Doom". Il giocatore guida il protagonista "dall'interno" osservando il mondo che lo circonda dal punto di vista di Duke. I livelli per i quali si può aggirare (da affrontare sequenzialmente, seguendo una specie di "trama") sono realizzati con un engine tridimensionale abbastanza sofisticato, in grado di generare piani inclinati, passerelle sospese e persino settori sopra altri settori (in Doom non poteva esistere una stanza sopra l'altra, essendo costituito da mappe bidimensionali. In Duke Nukem esiste invece la possibilità - per quanto limitata - di aggirare questo limite). Tuttavia, i livelli non possono raggiungere il realismo di quelli di Termintor Future Shock, che però come gioco non può reggere il confronto (ma questo è un altro discorso).

Che cosa ci fanno gli alieni nello sgabuzzino? Sono quelli di scorta?

Il mostro nella foto sta per fare la conoscenza del vostro fido Devastator. Sapeste che fatica però trascinare quell'individuo fino in questo punto dello schermo...

Uno dei particolari più interessanti di Dule Nulem 3D è che si può far saltare per aria praticamente tutto, a cominciare dai computer. Ancora un po' di pratica e poi potremo realizzare il livello della redazione...

All'inizio doveva essere un lanciafiamme, poi un cannone laser... Fino all'ultimo, nemmeno quelli della Apogee sapevano a che cosa sarebbe servita quest'arma - che ora si chiama Freezethrower e surgela la gente.

Per sopperire alle presunte "mancanze" dell'engine, i programmatori hanno inserito una serie di caratteristiche inedite o quasi: tra quelle assenti prima d'ora

La mappa di Duke Nukem funziona in maniera estremamente differente da quella degli altri giochi simili. Non viene aggiornata "a vista", ma con la vostra presenza: se potete vedere una stanza ma non ci siete ancora entrati, non la vedrete sulla piantina.

IL KIT DEL PICCOLO DUKE NUKEM

Anche voi da piccoli avete sempre desiderato essere Duke Nukem, vero? E allora non potrete farvi mancare questi importantissimi accessori...

HOLODUKE
Avete presente la scena di Total Recall dove un pugno di sventurati soldati ha a che fare con Schwarzenegger munito di ologramma che si diverte a tendere le trappole più disparate? Con questo aggeggio potrete fare lo stesso.

STEROIDI
Una specie di Kaioh Ken in pillole. Una dose di questo potente farmaco raddoppia la vostra velocità e forza fisica, anche se solo per un periodo di tempo limitato.

MEDIKIT
Quello che ogni giocatore di Doom ha sempre desiderato: una maniera di portarsi appresso l'energia per ricaricarsi.

KIT SUBACQUEO
Bombole e pinne per sopravvivere più a lungo durante le frequenti immersioni subacquee. Tutto qui.

VISORE NOTTURNO
Non aumenta la luminosità delle locazioni, ma evidenzia in verde tutte le creature presenti. Voi vedete loro, loro non possono vedervi. Fosse sempre così...

JETPACK
Si tuffa dalle stelle giù in picchiata... Oltre a poter raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili, con il Jetpack avrete modo di attaccare il vostro avversario da una posizione maggiormente vantaggiosa.

STIVALI PROTETTIVI
Camminare nelle scorie tossiche non è esattamente quel che si dice salutare. Con questi stivali all'ultima moda potrete sguazzare nella melma più fetente senza risentirne in alcun modo.

Ma che bella stanzetta... Se non altro gli alieni hanno buon gusto per l'arredamento.

nei titoli di questo genere troviamo vetri che possono essere infranti (c'erano anche in Rise of the Triad), specchi (che però non possono riflettere altri specchi), oggetti vari da fracassare (bottiglie, monitor, sedie e tutto quello che vi può venire in mente), pareti che esplodono e cambiano forma, settori che si muovono in qualsiasi direzione (possono essere usati per creare anche cose tipo mezzi di trasporto), luci di diverso colore e così via.

A parte questo, è un normale gioco alla Doom con tutti gli annessi e connessi: agguati al buio, chiavi da trovare per aprire le porte, pulsanti nascosti, mostri più o meno agguerriti stipati in minuscole stanzette che aspettano solo che voi li andiate a cercare... Insomma, solo il meglio.

MA

I cinghiali che appaiono già nel primo livello rappresentano un concentrato di giochi di parole. Sono vestiti da poliziotti, che in America vengono chiamati anche "pigs" (maiali) in segno di spregio - e questi sono dei cinghiali. Inoltre, sulla schiena hanno scritto "L.A.R.D." al posto di "L.A.P.D." (Los Angeles Police Department)...

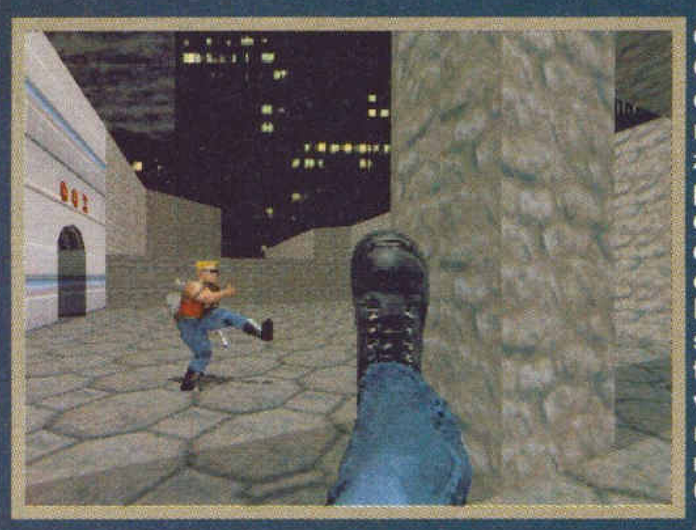
Le strutture dei livelli di Duke Nukem sono davvero complesse, anche se non sono state realizzate "in vero 3D". Non che questo importi un gran che...

Una veduta aerea del cortile della prigione. Bello, eh?

L'amichevole creaturone che incontrerete alla fine del secondo episodio. Come tutti i "boss", è specializzato nello scagliarvi addosso una ingente quantità di missili, ed è capacissimo di reggere i vostri per un buon periodo di tempo.

I FERRI DEL MESTIERE

Il prode Duke può trattare con gli alieni e l'ambiente in diverse maniere, a seconda dell'arma utilizzata al momento. Ecco un esame veloce dell'attrezzatura bellica a sua disposizione.



CALCI
Quando non ha altre armi a disposizione, o semplicemente desidera fare il maranza, Duke sfodera il suo potentissimo piede calzato da un'implacabile anfibio per colpire senza pietà (con esiti davvero scarsi ma spettacolari). E' disponibile in qualsiasi momento, non necessita di munizioni (ma dai!) e viene attivato automaticamente quando incontrate un nemico ridotto o surgelato (vedi più avanti).

PISTOLA
L'arma standard di Nuke non è certo da sottovalutare, soprattutto calcolando che i proiettili utilizzati sono quasi sempre disponibili. A differenza della pistola-base di Doom, quella che troviamo in Duke Nukem è un'automatica a fuoco rapido parecchio dannosa, con una limitazione particolare legata al caricatore che viene cambiato ogni dodici colpi, causando così un ritardo nell'azione.

FUCILE A POMPA
L'arma maranza per eccellenza, un piccolo bastone di metallo capace di infliggere un'impressionante quantità di dolore fisico. Cosa chiedere di più?

MITRAGLIATORE
Dall'aspetto abbastanza inusuale, quest'arma a tre canne causa così tanto danno che utilizzarla è un vero piacere, soprattutto dove abbondano fragili suppellettili e nemici ignari.

LANCIARAZZI
L'arma principe del gioco: precisa, letale e spettacolare. È consigliabile evitare di spararsi sui piedi.

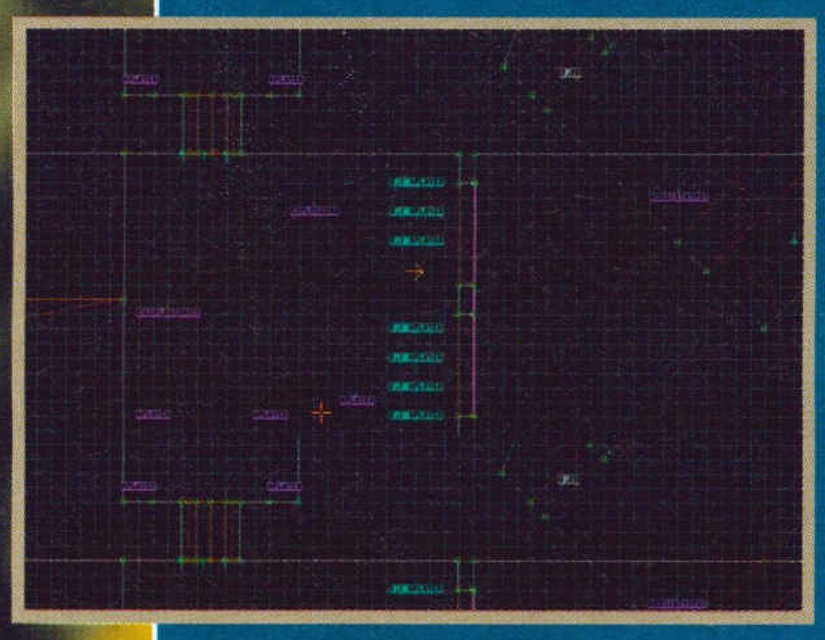
BOMBE RADIOCOMANDATE
L'arma più divertente dell'intero arsenale: una serie di bombe da far esplodere con un comando a distanza. Infliggono quasi lo stesso danno del lanciarazzi, sono cumulabili (far saltare una pila di questi giocattoli è davvero uno spettacolo) e sono la base di tutte le possibili gag alle quali si può assistere durante un Dukematch ("Oh? Stai salendo lungo il condotto dell'aria? Allora farò rotolare giù uno di questi buffi cilindri metallici...").

RIDUTTORE
Nonostante non causi del dolore vero e proprio, lo Shrinker è potenzialmente l'arma più devastante del gioco, dato che rimpicciolisce il bersaglio fino a trasformarlo in uno sgorbietto alto una mela o poco più, facilmente spiaccicabile tramite applicazione del vostro fido piedone.

DEVASTATORE
Il nome in effetti è appropriato: si tratta di un lanciarazzi a canna doppia, capace di sparare a raffica e estremamente potente (anche se il colpo singolo è più debole di quello del lanciarazzi). Di solito viene tenuto da parte per i nemici più consistenti.

TRAPPOLE LASER
Il funzionamento è molto semplice: ne applicate una a una parete, e dopo due secondi parte un fascio di luce che arriva fino alla parete opposta, a qualsiasi distanza sia. Qualsiasi cosa interrompa questo fascio di luce attiva un'esplosione di tutto rispetto. Un utilizzo accorto può generare agguati molto efficaci e divertenti (soprattutto nei Dukematch).

SURGELATORE
L'arma meno pratica del gioco: è necessario riempire l'avversario di colpi per trasformarlo in una statua di ghiaccio. A questo punto è possibile spezzarla con un calcio o con un proiettile di qualsiasi genere, senza attendere troppo pena il disgelo del bersaglio (che a questo punto sarà leggermente più arrabbiato di prima).



Sul CD di Duke Nukem 3D, oltre al gioco, troverete anche l'editor dei livelli. Si tratta di un programma estremamente flessibile, potente e intuitivo (incredibilmente migliore rispetto ai vari editor di mappe di Doom), che permette di esaminare e modificare i livelli direttamente in 3D, con una versione ridotta dell'engine del gioco (ma non poi così ridotta). Unica pecca: non esistono istruzioni cartacee, ma solo uno striminzito file di help largamente incompleto. Inoltre, i programmatori hanno messo le mani avanti annunciando che non forniranno supporto per l'editor - niente "aiuti" per telefono, e-mail e così via. Per finire, se tentate di lanciarlo dopo averlo copiato da CD, vi accorgerete che A) non potrete aggiornare la configurazione e B) passando alla modalità 3D la grafica si impasterà ben bene. Risoluzione per questi due problemi: per il primo, sarà necessario togliere l'attributo "read-only" dai file (e non vi diciamo come si fa, nemmeno per telefono), mentre per il secondo sarà sufficiente copiare i file dell'editor nella directory di Duke Nukem o viceversa. Ricordatevi di fare una copia di sicurezza del gioco prima di cominciare a distruggerlo...

In una foto sola, un sacco di particolari: innanzitutto lo specchio, che è veramente un'idea troppo bella. Inoltre, abbiamo la visuale dalle spalle del giocatore - inutile ma spettacolare. Vediamo poi le impronte bagnate per terra, lasciate dal personaggio che si è messo a sguazzare nell'acqua, e gli schizzi di sangue sulla parete lasciati dal nemico morente a terra. Voglio il Pulitzer!

Quel che si dice una calda accoglienza...

Quella che vedete è la fermata della metropolitana che trovate in un quadro della base lunare. I due individui accasciati non avevano il biglietto.

Il sistema di illuminazione di Duke Nukem, se usato efficacemente, può dare vita a ottimi risultati (anche se nella foto magari non si vede).

H A R D W A R E

Per fare un albero ci vuole un fiore, per far girare Duke Nukem 3D invece ci vogliono 8 MB di RAM, una trentina di mega su HD e un 486DX a 66MHz (come minimo). Il gioco in questione supporta la VGA in bassa, le schede VESA SVGA per l'alta e dispone di un paio di modalità speciali per Tseng, S3 e Paradise (la modalità speciale per S3 l'abbiamo provata e non era poi così speciale). Supporta inoltre praticamente tutte le schede sonore, ed è abbastanza generoso nei confronti delle compatibili Sound Blaster, che nove volte su dieci non sono compatibili per nulla. Infine, dispone di una modalità speciale per un aggeggio chiamato Crystal Eyes, una specie di mini-elmettino VR che serve solo a fornire una visuale stereoscopica dell'azione (chi l'ha provato dice che si tratta di una cosa molto bellina). Infine, per gli amanti dell'impossibile, è previsto anche il supporto degli occhialini blu e rossi per la visuale tridimensionale. L'effetto ottenuto è davvero notevole, peccato però che usando solo sfumature di rosso e di blu la maggior parte dei dettagli vadano persi (e soprattutto dopo dieci minuti si prova un mal di testa tremendo). Strano ma vero, quasi tutte le configurazioni "speciali" possono essere attivate solo editando a mano il file di configurazione del gioco. Per quanto riguarda il gioco in rete invece si può giocare fino in quattro via rete IPX oppure in due via modem o tramite cavo seriale. Buon divertimento!

PC

Da piccoli in molti si chiedevano chi tra i due fosse più forte: Goldrake o Mazinga? Questa domanda, riassumibile con "è meglio A o B" ogni tanto veniva posta anche dai parenti meno brillanti nella forma "vuoi più bene a mamma o papà", e nel bene o nel male ha segnato la vita di molti individui. Ricordo che a un Dylan Dog Horror Fest un povero imbecille chiese a Robert Englund chi fosse più forte, se Freddy Krueger o Jason di Venerdì 13 (Englund si alterò non poco e la sala intera sbeffeggiò lo stolto fan), e ricordo anche che in redazione qualche simpaticone di tanto in tanto chiama e pone domante tipo "è meglio l'Amiga o il PC", "è meglio il Playstation o il Saturn", "è meglio Indy Car o F1 GP" e così via. Tutta questa gente abituata a questo genere di quesiti, che francamente non posso sopportare, probabilmente sarà felice (o triste, ma a me non importa nulla) di sapere che il sottoscritto nei confronti di Duke Nukem 3D ha delle idee ben precise, e cioè che il gioco della Apogee è senza dubbio migliore di quello della id (a questo punto il partito del Goldrake VS Mazinga può anche smettere di leggere). Come spiegare questo giudizio (forse facendo notare che era anche ora che qualcuno si desse una mossa, vista e considerata l'età che ha il gioco della id...)? Facciamo un passo indietro.

Indipendentemente da qualsiasi altro titolo, Duke Nukem 3D è un gioco superbo: la programmazione è ai massimi livelli, dato che l'engine che fa girare il tutto permette di creare mondi complessi e realistici zeppi di piani inclinati nonché settori che si spostano e che si sovrappongono sfruttando nel contempo al meglio il processore, mantenendo una fluidità e velocità generale molto buona e, soprattutto, permettendo al complesso di girare anche in alta risoluzione. Per quanto riguarda la giocabilità, è oramai assodato che i giochi con visuale tridimensionale di questo tipo sono quelli più coinvolgenti, e quindi potenzialmente i più divertenti. Duke Nukem 3D non dispone solo di una serie di livelli ben progettati e congegnati, ma anche di una serie di armi e dispositivi estremamente interessanti e versatili. Questi, a ben vedere, non servono solo a migliorare la possibilità di superare un qualche livello, ma anche a trasformare Duke Nukem da "gioco" a "giocattolo", e cioè portandolo da semplice insieme di situazioni a "strumento per il divertimento" vero e proprio - un ottimo esempio di quello che sto dicendo è costituito dalla presenza delle bombe e delle trappole, che introducono tutta una nuova serie di elementi strategici e permettono la realizzazione di azioni non necessarie al completamento di questo o quel livello, ma comunque divertenti. È un discorso complesso? Pensate a me che sto cercando di spiegare...

Riassumendo tutto quanto in parole povere, Duke Nukem 3D è un gioco "troppo bello", estremamente divertente, molto vario, ben progettato e realizzato con una tecnica impareggiabile. La violenza è un po' una costante, ma se a qualcuno dà fastidio si può sempre disattivare per intero (levando in una volta sola donne nude, alieni che se la fanno sotto, parti del corpo che volano e altre amenità del genere). Come se non bastasse, il CD che contiene Duke Nukem ospita tutta una serie di extra davvero graditi, come i primi due episodi del gioco (un platform abbastanza carino ma davvero primitivo), una serie di shareware della Apogee e l'editor dei livelli di DN3D, che però non siamo assolutamente riusciti a far girare... Se apprezzate anche solo minimamente questo genere di giochi, state alla lontana da Duke Nukem 3D o sarete costretti a giocarci giorno e notte.

NOTA BENE: Il voto vale per la modalità "singola". Provate un po' a giocarci in rete, se volete scoprire le vere potenzialità di Duke Nukem 3D...

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

96

GLOBALE

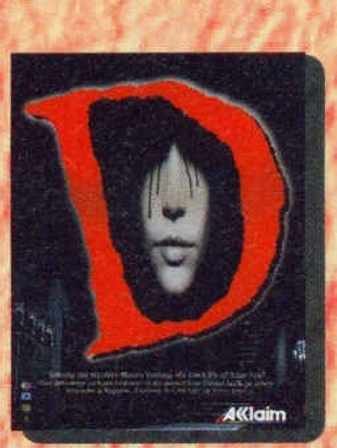
Giugno 96

MONDADORI C E N

@ IL CENTRO PER SOFTWARE, LIBRI, RIVISTE,

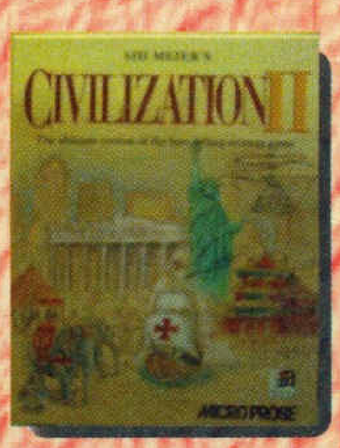
@GAMES

DESCENT 2
Vers. Ita - CD
Lit. 99.000



D
Vers. Ita - CD
Lit. 89.000

THE DIG
Vers. Ita - CD
Lit. 99.000



CIVILIZATION II
Vers. Ita - CD
Lit. 99.000

SPYCRAFT
Vers. Ita - CD
Lit. 89.000

TOPGUN
Vers. Ita - CD
Lit. 95.000

NBA LIVE 96
Vers. Ita - CD
Lit. 95.000

WARCRAFT II
Vers. Ita - CD
Lit. 89.000

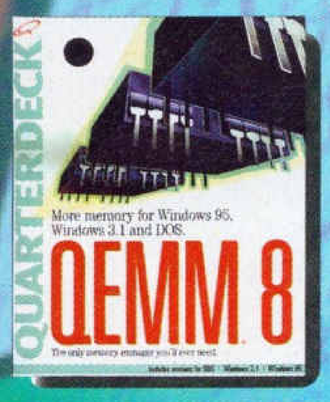
@HOME

ENCARTA 96
Ing - CD
Lit. 109.000

Sportster USRobotics 28.800
ModemFax Ext. OMOLOGATO
Lit. 479.000

VIDEO ON LINE
Abbonam. Internet 1 anno
Lit. 229.000

Sidewinder 3D Pro + Fury
Joystick - ita - CD
Lit. 139.000



QEMM 8.0
Full - Ing - 3.5"
Lit. 189.000

Ms OFFICE 7.0 Pro
Licenza studenti - Full - Ita - CD
Lit. 172.000

Ms Windows 95
Licenza studenti - Full - Ita - CD
Lit. 115.000

Sconto 10%

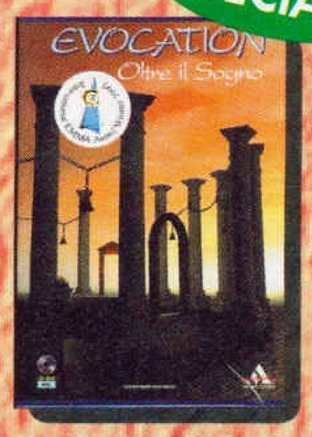
Windows 95 Resource Kit
Libro - 2 Volumi
Lit. 99.000

INFORMATICA

T E R

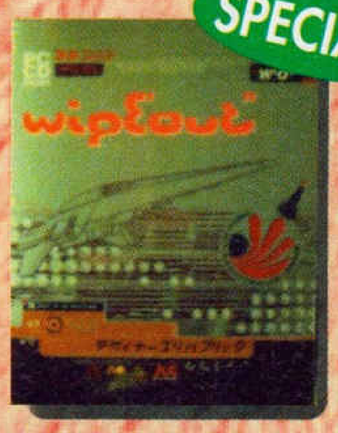
MULTIMEDIA, CD-ROM, GIOCHI, ACCESSORI

SPECIAL



EVOCATION Oltre il sogno
Ita - CD
Lit. 109.000

SPECIAL

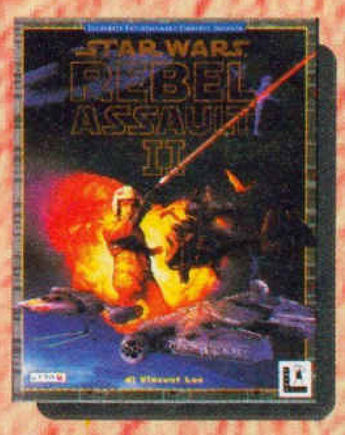


WIPEOUT
Vers. Ita - CD
Lit. 49.000

The Need for Speed
Vers. Ita - CD
Lit. 99.000

ATF
Vers. Ita - CD
Lit. 109.000

WING COMMANDER IV
Vers. Ita - 6 CD
Lit. 119.000

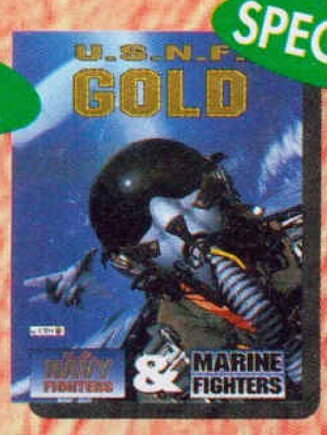


REBEL ASSAULT 2
Vers. Ita - 2 CD
Lit. 99.000

SPECIAL

FULL THROTTLE
Vers. Ita - CD
Lit. 79.000

SPECIAL



U.S.N.F. GOLD
Vers. ita - CD
Lit. 59.000

SPECIAL

FLIGHTSICK PRO
Joystick
Lit. 149.000

SPECIAL

FLIGHTSICK
Joystick
Lit. 79.000

Trust Video Master MPEG Player Basic
Scheda MPEG - Ing
Lit. 349.000

Altri titoli...

BIOFORGE	Lit. 49.000
CAESAR II	Lit. 79.000
COMMAND & CONQUER	Lit. 105.000
COMMAND & C. Covert Operation	Lit. 45.000
DARK FORCES Ita	Lit. 49.000
EF 2000	Lit. 109.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 1995	Lit. 35.000
FIFA SOCCER 1996	Lit. 89.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1	Lit. 105.000
HEXEN	Lit. 89.000
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	Lit. 99.000
INDY CAR RACING II	Lit. 79.000
MAGIC CARPET II	Lit. 99.000
MECHWARRIOR II	Lit. 99.000
NHL 96	Lit. 105.000
RAYMAN	Lit. 79.000
SHANNARA	Lit. 79.000
SHIVERS	Lit. 79.000
THE 11TH HOUR	Lit. 99.000
THE BEST WITHIN Gabriel Night II	Lit. 99.000
The Terminator Future Shock	Lit. 109.000
TORIN'S PASSAGE	Lit. 99.000
U.S. NAVY FIGHTER	Lit. 49.000
WING COMMANDER III	Lit. 119.000
WOODRUFF	Lit. 49.000
ZORK NEMESIS	Lit. 95.000

MONDADORI INFORMATICA CENTER

MILANO
C.so di P.ta Vittoria 51
Tel 02/55192210
Fax 02/5510362

BOLOGNA
Galleria Falcone
Borsellino 2A
Tel 051/235603
Fax 051/235630

PISA
Viale Gramsci 21/23
Tel 050/24747
Fax 050/24064

ROMA
Via Appia Nuova 130
Tel 06/70491871
Fax 06/70492556

BRESCIA
Via Spalto S. Marco 1D
Tel 030/3771671
Fax 030/3771695

PALERMO
Via Messina 38,
angolo Via Libertà
Tel 091/6110693
Fax 091/6110551

PROSSIMA APERTURA
TORINO

PREZZI IVA INCLUSA

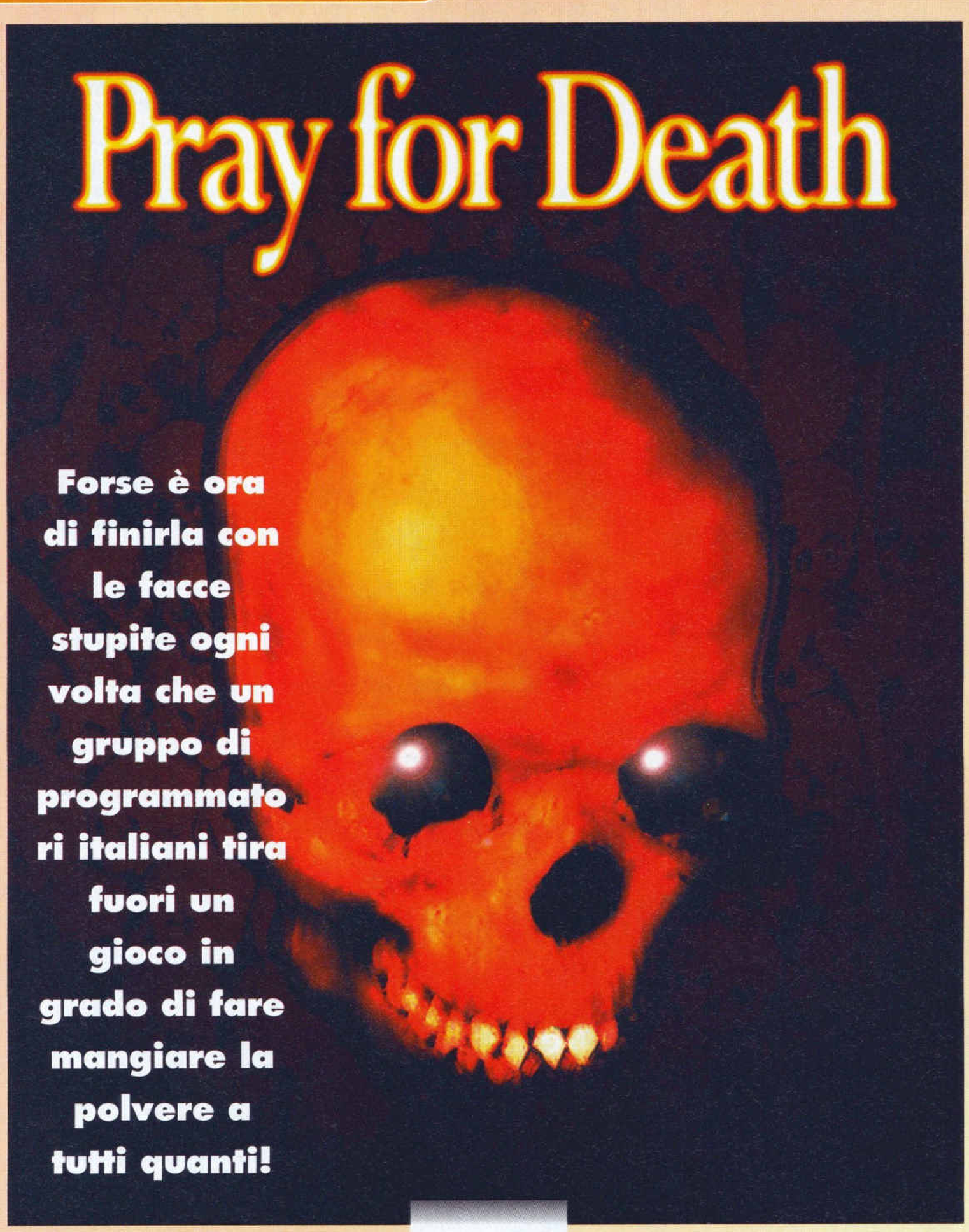
BUONO SCONTO

Portami al Mondadori Informatica Center più vicino e avrai uno sconto del 10%*

*Sconto del 10% fino ad un massimo di L. 10.000 valido per un solo acquisto. Il buono sconto non é valido per i prodotti usciti in pubblicità e per tutti i prodotti già in offerta.

Tutti i marchi citati sono dei rispetivi produttori

Pray for Death



Forse è ora di finirla con le facce stupite ogni volta che un gruppo di programmatori italiani tira fuori un gioco in grado di fare mangiare la polvere a tutti quanti!

Pain, primo personaggio segreto, assomiglia a un pupazzo fatto di gnocchi, anche se è decisamente in grado di fare più danni. Qui però le sta prendendo (eh eh...).

con la sola compagnia di alcuni pipistrelli svolazzanti non è particolarmente eccitante, e infatti all'inizio del gioco la troviamo piuttosto annoiata. Ecco allora l'idea: indire un torneo di arti marziali tra gli spiriti dei più grandi guerrieri di ogni tempo, con una ricompensa in grado di indurre tutti ad accettare: il ritorno in vita.
Come la Morte prevedeva, ben presto arrivano le iscrizioni di dieci super-combattenti, non propriamente in buone relazioni tra loro (come spiegato nel preposto box), disposti a rischiare il tutto per tutto (già, perché ovviamente chi vince rivive, ma chi

Anubi si fionda sul povero Murgan sfruttando il Pyramid Spin, una mossa che lascia ben poche possibilità di difesa allo sfortunato di turno.

Jan Fun (che, detto tra noi, secondo me è il personaggio graficamente meno riuscito) sta dando lezioni di Jeet Kune Do a Maelstrom, che però non le aveva mica richieste!

Se Screamer aveva segnato il punto d'inizio con Pray for Death siamo quasi arrivati a quello d'arrivo, al pieno ingresso dell'Italia, cioè, nel mercato mondiale dei migliori sviluppatori di software. Infatti, tralasciando il modo vergognoso in cui i nostri giochi vengono trattati da alcune riviste estere, non c'è più nemmeno bisogno di 'spingere' i titoli nostrani (cosa che, forse, una volta avveniva un po'): non pensiate quindi che i giudizi entusiastici su questo titolo dei ragazzi di Prato siano 'gonfiati' dal fatto che sono italiani; l'entusiasmo nasce esclusivamente dal fatto che questo, signori, è un picchiaduro con fiocchi e controfiocchi!

The Games machine
STAR PLAYER
90-94

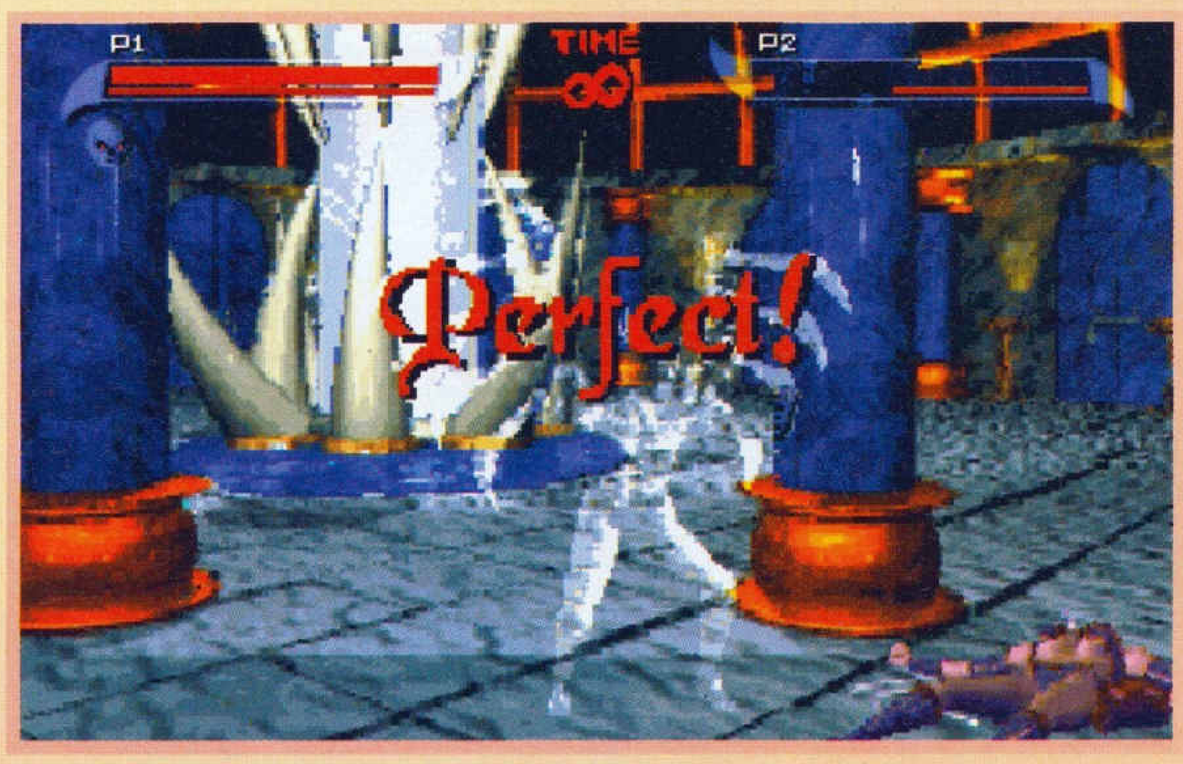
Cominciamo dunque a esaminarlo, partendo dalla trama. La trama? E da quando i picchiaduro hanno la trama? Beh, qui c'è, e viene portata su schermo in un'incredibile introduzione animata di circa 3 minuti, che non sfigurerebbe in un'avventura e che sbaraglia decisamente il campo per il suo genere di giochi (tutto il gioco è ricco di sequenze animate molto belle); eccone una breve esposizione.
In una dimensione fuori dal tempo risiede l'entità in assoluto più potente: la Morte. Purtroppo per lei passare millenni seduti su un trono di pietra

Un fotogramma dell'introduzione, assolutamente la migliore mai vista in un picchiaduro. Guardate dove vive la morte, e poi capirete perché si annoia...

Il Thunder Kick di Painbringer è davvero devastante. Qualcuno dovrebbe però dirgli che, se non colpisce l'avversario, è poco più di un refolo di vento.

perde deve affrontare un destino 'peggiore della morte stessa'): la battaglia può cominciare!
Se volete, beninteso. Già, perché Pray for Death non si limita certo a questo, anzi! Oltre a offrirvi il classicissimo 'Story Mode' (in pratica la lotta contro tutti gli avversari, più Pain, l'Elementale del Dolore, e la Morte stessa), il titolo tricolore mette a vostra disposizione ben altri otto diversi tipi di gioco (per un totale di nove): tre a un giocatore, tre a due giocatori e tre che portano alla disputa di diversi tipi di 'tornei' (fino a 16 giocatori umani!). Non elencherò di seguito tutti questi differenti giochi, dal momento che un esauriente disamina degli stessi è stata fatta solo due numeri fa da Stefano Silvestri. Sappiate solo, e credo vi basti, che qualsiasi tipo di gioco vi venga in mente, beh, qui c'è.
Comunque durante i primi minuti di gioco a Pray for Death a tutte queste cose nemmeno ci baderete, tanto sarete persi nell'ammirazione della grafica del programma. Già la splendida introduzione lascia presagire che razza di titolo è questo, ma la conferma definitiva si ha in combattimento: sprite enormi (se poi attivate lo zoom diventano esagerati) e ultradefiniti, animati con oltre 430 frame di animazione per ognuno (record assoluto, anche nei confronti di moltissimi videogame da sala), fondali larghissimi, animati e disegnati con una cura incredibile, effetti speciali a iosa, decine di mosse finali e più di cento mosse speciali: uno spettacolo. Durante i pestaggi noterete come tutti gli elementi tipici dei migliori picchiaduro per console (dai traballamenti dello schermo agli effetti di luce) sono presenti qui al loro massimo livello. Certo, il tutto è in VGA, cosa che rende un paio di fondali piuttosto caotici (uno su tutti: quello di Pantera), ma pensate che per giocare in SVGA sarebbero stati necessari almeno 24 mega di RAM (!!!). Un appunto, però, voglio farlo: le schermate delle opzioni e quelle pre e post combattimento potevano essere realizzate in una risoluzione superiore; si tratta di un aspetto secondario, ma va citato.
Altre cose che mancano sono fondali più alti dello schermo e rotazioni, ma credo che per ora sia praticamente impossibile inserirle in un gioco del genere.
Veniamo al sonoro, che è da Oscar. Dodici (dico dodici) diverse tracce audio, una per ognuno dei 'ring' sui quali vi troverete a lottare, tutte realizzate in maniera superba e tutte tremendamente d'atmosfera, oltre che discretamente lunghe. Nessuno può non affermare che siamo di fronte a un autentico capolavoro musicale. Durante gli scontri, inoltre, sarete sommersi anche da decine di effetti sonori e voci digitalizzate, diverse da personaggio a personaggio (imperdibili i commenti della Morte, quasi sempre udibili in sottofondo durante i combattimenti). Provate a sentire i movimenti meccanici di Painbringer... Spettacolari! L'unico difettuccio, che però credo dipendere dal mio lettore CD, è che la musica risulta spesso troppo alta, coprendo gli ottimi effetti sonori. Dieci e lode ai musicisti della Lightshock, comunque.

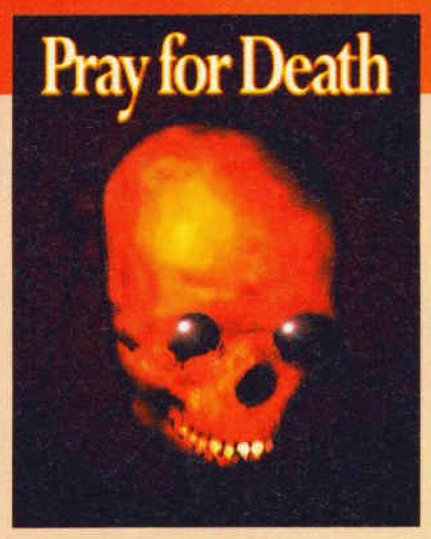
Ecco quello che intendevo nella recensione parlando di fondale incasinato. Quanti fra voi riescono a scorgere Wolfrich e Pantera su questo coloratissimo sfondo?

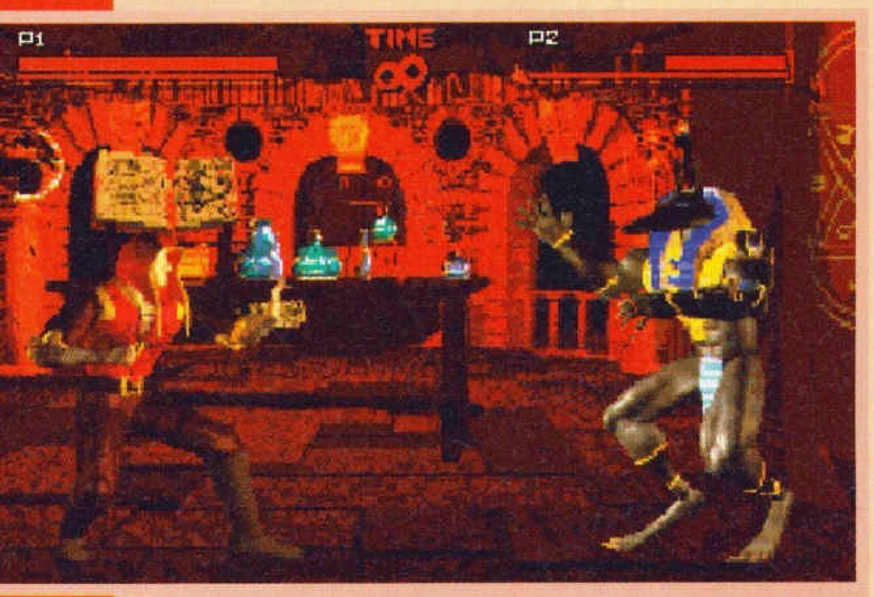


Il castello di Sir Maelstrom è uno dei fondali più belli, e anche la musica è stupenda. Peccato che i due buzzurri in figura pensino solo a darsene un sacco e una sporta!

Uriel, per l'occasione resasi invisibile, ha appena sconfitto se stessa, ottenendo tra l'altro un brillante Perfect (sapete com'è, giocando da soli...). Notate la bellezza del fondale.

Jan Fun sta per ricevere una notevole martellata sul cranio da parte di quel buzzurro di Wolfrich. Il cielo sullo sfondo è animato: dovreste vedere che spettacolo!





Nei locali della biblioteca infernale Xenobius e Anubi si studiano prima di iniziare il combattimento. La palette è un po' monotona, qui, ma si sa che all'inferno è tutto rosso...

Cose fuori dal mondo, credo si sia capito, almeno sui nostri PC. Ma vediamo ora se i nostri eroi sono riusciti a rendere Pray for Death tanto avvincente da giocare quanto lo è da guardare e da ascoltare.
Premesso che la risposta non può che essere un sì, urlato a voce piuttosto alta, vediamo di scendere nei particolari, cominciando a parlare della disponibilità di mosse e della loro difficoltà di esecuzione; per quanto riguarda il numero a disposizione possiamo stare tranquilli. Da un mio rapido conteggio risulta che ogni personaggio (e sono 12, perché nel gioco potrete controllare anche Pain e la Morte, finendo il gioco o con particolari trucchi) ha in media un arsenale di 28 diverse mosse, delle quali solo 20 sono accessibili inizialmente (ovvio che quelle che mancano sono le più 'cattive'), tutte realizzate con animazioni impeccabili. Ora scommetto che metà dei lettori starà già penando, pensando ai dolori alle mani che gli deriveranno dalla pressione delle assurde sequenze di tasti imposte dagli ultimi picchiaduro. Niente di tutto questo. Perfino l'esecuzione delle più tremende fatality e delle più devastanti mosse speciali è una cosa relativamente semplice, realizzabile in ogni caso con 4, 5 o 6 pressioni dei controlli (così sembra complicato, ma non lo è).
Un gioco che si lascia godere, quindi, e a questo contribuisce anche lo stile infuso dalla Lightshock nel proprio prodotto, derivato direttamente da Killer Instinct, in grado di 'prendere' immediatamente il giocatore. Ci sono poi alcune innovazioni: la più importante è costituita dalla presenza di due barre di energia, una classica e l'altra indicante la 'soglia di stordimento': quando questa arriverà a zero il vostro avversario andrà in bambola, e allora vi potrete divertire con tutto il vostro armamentario di combo e mica combo. Ho detto combo? Già, in questo titolo ogni personaggio ha 3 combo personalizzate (e, ovviamente, una breaker, ossia una mossa per rompere le combo avversarie: per chi non lo sapesse una combo è una serie di colpi a ripetizione, dall'effetto devastante): l'accento del gioco non è stato però posto su queste ultime, che vanno viste come un di più, ma sulle varie mosse speciali, e prova ne sia il fatto che le combo non tolgono tonnellate di energia come di solito avviene in questo genere di giochi.
Cosa manca? Bravi! Le prese, elemento fondamentale per un picchiaduro. Bene, ogni personaggio ne ha due, e vi posso assicurare che fanno veramente male, trasmettendo la sensazione di colpire davvero l'avversario, cioè l'elemento chiave per il successo del gioco.

Sproing! Non ricordo chi fosse l'avversario di Chtulhu, ma come vedete ormai non importa. Con l'Idiot Move, infatti, il nostro Grande Antico preferito ormai lo ha sistemato perbene.

QUELLA SPORCA DECINA

Anche se in effetti, con Pain (Elementale del Dolore e primo combattente segreto) e con la Morte, si arriverebbe alla più canonica (e più sporca) dozzina, accontentatevi qui dei dieci lottatori con i quali potrete sbizzarrirvi fin dall'inizio di Pray for Death. Notate come siano tutti legati tra loro in un modo che fa sfigurare persino Beautiful, e come siano tutti ben bilanciati (non c'è ne la schiappa ne l'ammazzatutti).

PAINBRINGER: un nome che è tutto un programma per questo simpatico droide, programmato con tutte le tecniche di combattimento dei più grandi lottatori della storia. Inizialmente progettato dall'esercito, si è ribellato ai suoi creatori e, dopo aver fatto fuori qualche centinaio di soldati, è stato neutralizzato dalle truppe speciali. È il mio preferito, e partecipa al torneo per sconfiggere Jan Fun e dimostrare che la macchina è decisamente superiore all'uomo. Quasi dimenticavo il suo hobby: giocare nella sua ROM a videogiochi come Mother Instinct e Slide of the Robots...

JAN FUN: uno dei più grandi esperti di arti marziali di ogni tempo, creatore di una tecnica completamente nuova, il Jeet Kune Do, divenuto famoso come attore con una serie di film d'azione. Il suo stile di lotta si basa sulla totale assenza di posizioni fisse, e ha sconvolto per sempre il mondo delle arti marziali. Dopo essere morto nel 1973 in circostanze misteriose ora partecipa al torneo per poter riabbracciare la sua famiglia. Il suo hobby è fare Origami.

SIR MAELSTROM: un malvagio cavaliere che, dopo aver rinnegato il Cristianesimo, si dedicò ai culti proibiti del Necronomicon. Ritenuto uno degli esseri più crudeli di ogni tempo, è noto per gli immani spargimenti di sangue da lui provocati; arrivò addirittura a sterminare il proprio esercito, ritenendolo inutile per un dio quale si considerava. Fu ucciso dai Turchi, grazie alla loro grande conoscenza del Necronomicon stesso. Sir Maelstrom vuole sconfiggere Chtulhu e diventare un dio. Nel tempo libero si diverte a lucidarsi l'armatura.

CHTULHU: questo lo conoscete tutti, vero? Divinità Esterna e Grande Antico, giunse sulla terra in tempi remotissimi, e fu adorato come dio dalla civiltà atlantidea. Con l'oblio di questa Chtulhu finì nel dimenticatoio, anche se ancora oggi ci sono sette segrete dedite alla sua adorazione. Chtulhu è fermamente intenzionato a vincere la competizione per poter tornare nella nostra dimensione a divertirsi un po': il suo hobby, infatti, è distruggere universi...

MURGAN: un cagnolino da guardia di Astaroth, in pratica. La qualifica burocratica, comunque, è Demone Inferiore, succube del succitato. Murgan lavorava come usciere all'inferno, e combatteva con tutti quelli che volevano fuggire, vincendoli regolarmente, fino all'arrivo di Uriel, l'Angelo Rinnegato, che gliele suonò di santa ragione (beh, è un angelo!) e riuscì a scappare. Ovviamente il poverino venne licenziato in tronco. Ora, dopo secoli di palestra, è pronto ad affrontare Uriel, per sconfiggerlo e riguadagnare il posto di lavoro. Tra una rissa e l'altra si diletta a organizzare rave-party in chiese sconsacrate (!).

URIEL: un vero furbone. Quando Lucifero si ribellò, Uriel fece altrettanto, venendo scacciato dalla collera divina. Però il nostro eroe rinnegò anche Lucifero, con il risultato di finire incastrato nell'angolo più buio dell'inferno. Dopo essere riuscito a fuggire sconfiggendo Murgan vaga nel limbo, in cerca di redenzione agli occhi divini. Uriel, che risolve chiaramente il dilemma sul sesso degli angeli, adora lavorare a maglia.

PANTERA: l'esempio lampante di come troppa house-music faccia male. Questa donna poverissima (ha solo i soldi necessari per i due centimetri quadrati di stoffa che indossa) era una volta un'acclamata rock-star. Purtroppo l'abuso di sostanze stupefacenti la trasformò in una serial killer, venendo uccisa dalla polizia in uno scontro a fuoco dopo che, in una discoteca, aveva massacrato quindici innocenti. Il torneo indetto dalla Morte le darà, in caso di vittoria, la possibilità di tornare a uccidere ancora; nel frattempo lei si diverte a rigare le Volvo.

ANUBI: il famosissimo dio egizio con la faccia da sciacallo. Una volta ricopriva il posto della Morte, ma con la fine della civiltà dei Faraoni anche il suo culto venne dimenticato, e così finì per morire anch'esso. Appena morto cercò addirittura di sfidare la Morte, ma venne ignominiosamente sconfitto. Ora gli si presenta un'ulteriore possibilità di far riemergere il suo culto, sempre che trovi il tempo di allenarsi tra un ululato alla luna e l'altro.

WOLFRICH: questo parente di Vicky il Vichingo venne incaricato da Odino in persona di custodire uno scrigno contenente segreti innominabili. Per secoli Wolfrich respinse gli innumerevoli tentativi di conquista compiuti da potenti stregoni, uccidendoli tutti. Poi, un giorno, venne avvelenato da un malvagio mago, di nome Xenobius. Ora è fermamente intenzionato a prendersi la rivincita e, con essa, riguadagnarsi la fiducia di Odino. Come hobby questo originalone lancia asce contro pupazzi di neve (come me!).

XENOBIUS: possente alchimista, dedicò tutta la sua vita a cercare un modo per entrare nell'Asgard, la mitica dimora degli Asi, gli dei delle popolazioni nordiche. Durante la sua esistenza non si accorse però che gli arcani manufatti magici di cui era entrato in possesso gli risucchiavano la stessa forza vitale, e finì così per morire di vecchiaia a soli 22 anni. Un vero imbecille. Ora che ha completato la sua collezione di pietre filosofali si è iscritto al torneo per sconfiggere Sir Maelstrom e impadronirsi dei segreti del Necronomicon, con i quali spera di raggiungere finalmente il suo obiettivo.

'Here comes the Reaper': guardate che bell'ambientino! Volete usare la Morte? Finite il gioco almeno al quarto livello di difficoltà, e sarà vostra (più facile dirlo che farlo)!

Prima di ogni battaglia viene mostrata una schermata come questa, accompagnata da un'animazione dei protagonisti e dai loro commenti sull'avversario. Qui vediamo Uriel e Murgan, nemici giurati: saranno botte da orbi!

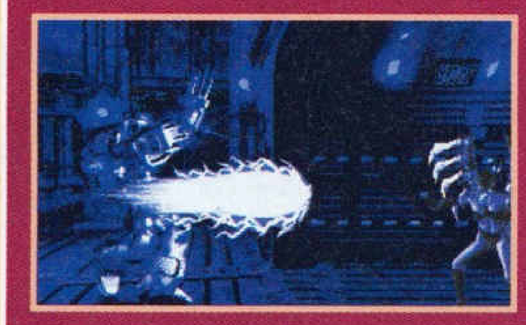
Lo schermo di selezione del personaggio. Nelle partite a due giocatori potremo anche scegliere sopra quale fondale combattere. Ogni lottatore è disponibile in tre colori alla moda.

Uff, c'è veramente 'di tutto, di più' in questo titolo! E ora è il momento di parlare di tecnica e di livelli di difficoltà. Tecnicamente Pray for Death è ineccepibile: mai un rallentamento, mai uno sprite che sfarfalla, mai un qualcosa fuori posto. Perfetto, anche su computer che oggi sono ormai alla frutta, come i 486/66. Come difficoltà vale il discorso fatto per tutti gli altri aspetti del gioco: in mezzo al godzilliardo di opzioni troverete anche cinque diversi livelli di difficoltà, per tutti i gusti. Al più basso potrete sbizzarrirvi come vorrete, e vi divertirete un sacco. Al più alto le cose stanno esattamente nella stessa maniera, vista però dalla parte del computer (trad.: mazzate!). Una sfida longeva, aumentata all'inverosimile dai diversi tipi di gioco disponibili e dalla classica possibilità di giocare uno contro l'altro, veramente imperdibile in Pray for Death per l'atmosfera infuocata che si viene a creare.
Per concludere non posso che dire che tutte queste parole non rendono giustizia al gioco: compratevelo, e capirete.

Davide Solbiati

CHEATTA TU CHE CHEATTO ANCH'IO

Dopo questo bellissimo titolo, che probabilmente mi frutterà l'espulsione dalla facoltà di Lettere, è il momento di fare un bel discorsetto. Pray for Death è un gioco pieno zeppo di segreti da scoprire; i cheat mode e le mosse nascoste si sprecano, spronando il giocatore a combattere alla loro ricerca. In particolare sono presenti almeno cinque cheat mode, tutti diversi, che possono essere scoperti solo riuscendo a vincere tornei e altre cose simili. Diamo un'occhiata a tre di questi cheat.



EFFETTO ACQUA: i due contendenti, volendo entrare nel guinnes dei primati, hanno deciso di combattere nelle profondità marine. Ovviamente tutti i movimenti, i colpi e le cadute sono rallentanti in questo ambiente. Veramente ben realizzato, non c'è che dire. I modi per accedere a questa modalità sono due: o scoprite la parolina magica (che non vi dico) o buttate il monitor in una vasca piena d'acqua, ottenendo tra l'altro un effetto ancora più realistico.

DEATH BOY: la console portatile più venduta all'inferno! Anche su questo sistema impazza Pray for Death, ed eccezionalmente per voi i programmatori della Lightshock hanno inserito detta versione in quella più prosaica per PC CD-ROM. Divertente, anche se è davvero difficile riuscire a capire che cosa cavolo sta succedendo sullo schermo.

DOPPIA VELOCITÀ: "Ehi, ma questa foto è normale!" Calmi, lo so: per forza è normale, l'unico effetto di questo cheat mode è di raddoppiare la velocità di gioco, portandola su un Pentium da 25 frame al secondo a 50. Otterrete così partite decisamente spettacolari, dove stenterete a tenere dietro alle mosse del vostro personaggio su schermo.
Ansiosi di vedere all'opera tutti questi cheat? Beh, pensate che ce ne sono ancora, e correte a comprare Pray for Death!

PC

Finalmente ci siamo! Finalmente su PC è arrivato un picchiaduro in grado di rivaleggiare alla pari con le megaproduzioni dagli occhi a mandorla che spadroneggiano sulle console di mezzo mondo. E, gaudio, questo gioco è italiano!
Personaggi fantastici e l'assoluta sensazione di far male all'avversario: Pray for Death rappresenta l'essenza stessa del picchiaduro. Veloce, cattivo, intrigante. Con un sacco di modi diversi per fare male all'avversario, e con un sacco di avversari a cui fare male.
Come già affermato nella recensione la Lightshock ha sfornato un capolavoro. Grafica e sonoro sono ai massimi livelli, pur considerando un certo discorso (che faccio più sotto), e la giocabilità regna sovrana, anche grazie alla relativa accessibilità di tutta la caterva di mosse speciali inserita nel gioco, che scoprirete mano a mano che giocherete, e alle decine di opzioni, che permettono di fare quasi tutto proprio come piace a voi.
La longevità, poi, è più che garantita dalle nove diverse modalità di gioco, senza contare che alla fine i picchiaduro più belli sono eterni grazie agli scontri con gli amici (non venite a raccontarmi che voi a Street Fighter II non ci giocate più!). Dall'introduzione alle spettacolari sequenze animate conclusive (guardate quella del povero Painbringer!!!) resterete incollati al monitor.
Perfetti anche i controlli, ottimi sia da tastiera che da joypad (e se avete un joystick analogico a 4 tasti va bene pure quello). Insomma, un capolavoro con un unico difetto.
Questo difetto, che poi non è nemmeno tale, è che il tutto è 'solo' in VGA. Purtroppo per ora i P6 e i 32 mega di RAM li hanno pochi o nessuno, per cui non ci resta che aspettare, anche per le rotazioni in tempo reale: certo che basta guardare le foto in alta risoluzione della preview e confrontarle con quelle del gioco per mangiarsi le mani; comunque non è certo colpa della Lightshock. Peccato comunque che le schermate fisse e i filmati dei personaggi non siano in SVGA, credo che questo si potesse fare.
Raccomandato senza alcun tipo di riserva.

HARDWARE

Pray for Death gira su qualsiasi computer a partire da un 486DX2/66, e gira discretamente bene (per non dire meglio). Ovvio che se poi avete un Pentium (uno qualsiasi) le cose sono ottimali, garantendo un gioco a 25 frame al secondo. Per giocare sono necessari 8 mega di RAM (più ce n'è meglio è, comunque), un lettore CD 2X e una scheda audio (sono supportate tutte le più conosciute). Il gioco gira sia sotto Windows 95 che sotto DOS (niente Windows 3.1), ma consiglio vivamente di scegliere il DOS, perché i file swap di W95 a volte causano dei rallentamenti.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM TANDY O 100% COMPATIBILE, 486/DX 50 O SUPERIORE, 8Mb RAM SE UTILIZZATO CON WINDOWS '95, HD E DOS 5.0 O SUPERIORE. RACCOMANDATO PENTIUM 16Mb RAM, SCHEDA SONORA STEREO 16 BIT CON SUPPORTO GENERAL MIDI. JOYSTICK RACCOMANDATO: FX 3000 SUNCOM.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

DESCENT 2

SEMPRE PIU' PERICOLOSO!

L'acclamato successo del 1995, il più giocato su Internet per 6 mesi, torna in una forma ancora più intensa e bella dell'originale.

- Azione ancora più veloce.
- Ambientazione tridimensionale e visuale a 360°.
- 30 nuovi livelli di azione.
- 5 nuovi pianeti e 18 nuovi nemici dall'intelligenza artificiale.
- 13 nuove armi ultra-distruttive.

Interplay™

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

The Settlers II
VENI, VIDI, VICI

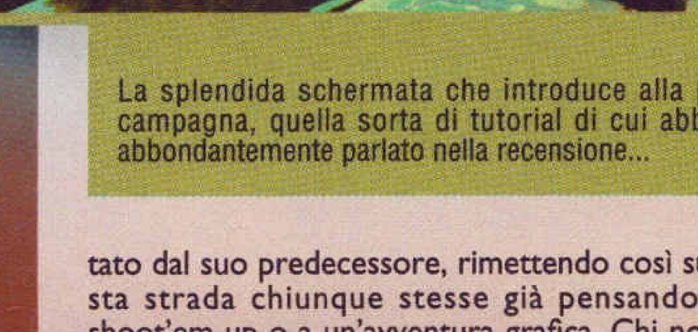
GAMES machine STAR PLAYER 90-94

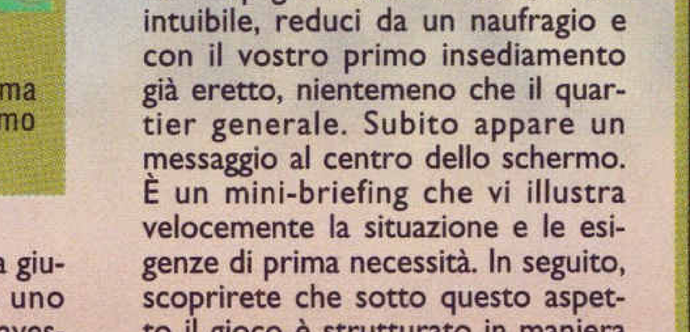
Zitta, zitta... quatta, quatta... la Blue Byte continua a seguire la sua linea di produzione portandoci fra le mani l'ennesimo sequel. No, non si tratta di Battle Isle XXXVI, ma di The Settlers II: (sottotitolato) "Veni, Vidi, Vici". Er patata, per gli amici...

Tutto ha inizio in una notte buia e tempestosa. Lo so che è banale, ma che ci volete fare se durante l'introduzione animata del gioco si apprende che i nostri protagonisti (appartenenti alle genti Latoniane), a bordo della nave Tortius, si sono fatti sorprendere di notte da una tempesta e sono così naufragati su un'isola deserta?
Ora, trattandosi di un sequel, è chiaro che ci troviamo di fronte a un gioco che ricalca lo schema adottato dal suo predecessore, rimettendo così sulla giusta strada chiunque stesse già pensando a uno shoot'em up o a un'avventura grafica. Chi non avesse mai visto né tantomeno letto niente di The Settlers, sappia che stiamo parlando di una simulazione strategica, di ambientazione decisamente medioevaleggiante, in cui si doveva prendere il controllo di una popolazione nel chiaro tentativo di farla espandere tanto da riuscire a costruire alla fine un vero e proprio impero. Più facile a dirsi che a farsi, in quanto bisognava considerare parecchi elementi, quali l'estrazione di materie "prime", la produzione di beni di "prima" necessità, la costruzione di edifici e la costituzione di quelle attività "primarie" che permettono a un popolo prima di sopravvivere e poi di progredire. Dato che la struttura base, come detto, è rimasta praticamente la stessa, avremo sicuramente tempo e modo per vederla assieme man mano che procederemo con la descrizione di questo seguito. Adesso, invece, vi svelo subito un paio di peculiarità cui vi troverete di fronte non appena inizierete a giocare: la prima è la possibilità cambiare la risoluzione grafica tra 640x480, 800x600 e 1024x768, il che denota una certa cura dal punto di vista tecnico. Quest'ultima, ovviamente, è consigliata a chi possiede un monitor da 40 pollici o la vista di Superman. La seconda riguarda i giocatori di una certa esperienza, che potranno saltare la prima campagna per entrare direttamente nel vivo del gioco con la seconda, intitolata "I Primi Contatti". Ma andiamo con ordine.
La campagna iniziale vi vede, come intuibile, reduci da un naufragio e con il vostro primo insediamento già eretto, nientemeno che il quartier generale. Subito appare un messaggio al centro dello schermo. È un mini-briefing che vi illustra velocemente la situazione e le esigenze di prima necessità. In seguito, scoprirete che sotto questo aspetto il gioco è strutturato in maniera davvero intelligente, dato che ogni volta che completerete con successo uno qualsiasi di questi piccoli mini-obiettivi, ne apparirà un altro contenente ulteriori ragguagli. La prima campagna è perfetta per capire questa linea evolutiva e vi

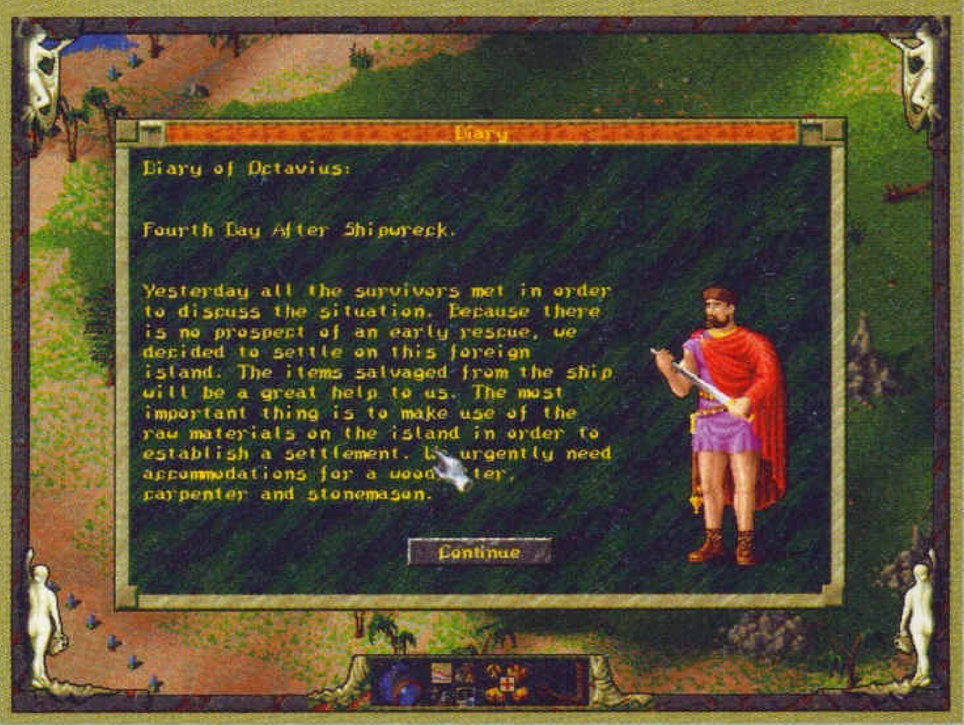
La splendida schermata che introduce alla prima campagna, quella sorta di tutorial di cui abbiamo abbondantemente parlato nella recensione...

Questa serie di schermate riassume in breve l'andamento dell'introduzione: il viaggio, la tempesta, il naufragio, i sopravvissuti e l'alba di un nuovo giorno... Che romantico no?





Il quarto giorno dopo il naufragio. In questa finestra vi viene dato un ragguaglio relativo alla situazione e, nelle ultime due righe, vi viene spiegato cosa fare.



Nel corso della seconda campagna troverete sull'isola un altro essere umano (notare la tenda al centro della schermata). Si tratta di un naufrago che una volta era in grado di produrre la birra dalle spugne di malto. Perché non sfruttarlo anche ora?

Uno dei tanti combattimenti che dovrete affrontare. In questo caso si tratta di indigeni che fanno resistenza alla vostra opera di espansione. In realtà non sono particolarmente ostici da battere e, infatti, in men che non si dica il loro villaggio va a fuoco... ops!

E' possibile aprire e gestire più finestre contemporaneamente: dalle impostazioni che volete dare al vostro esercito, alla gestione dell'oggettistica in fase di produzione, passando naturalmente per il menu principale da cui è possibile chiamare anche i vari grafici e la finestra di caricamento/salvataggio dati...

insegnerà soprattutto a comprendere tutte le funzionalità del villaggio che vi state accingendo a costruire e, quindi, vi spiegherà come costruirlo per ottimizzare i tempi della vostra forza lavoro. Cerchiamo di vederci più chiaro... Fuori dal vostro quartier generale, vedrete una piccola stradina che termina dov'è eretta una bandierina portante i vostri colori (blu). Premendo la barra di spazio, o cliccando sull'apposita icona nel menu in basso al centro dello schermo (quella con la croce rossa al centro e una serie di simbolini gialli), vedrete apparire sul territorio tutta una serie di bandierine ed edifici iconografati in giallo. Questi indicano dov'è possibile innalzare una bandiera o costruire una struttura. Noterete, inoltre, che sull'isola ci saranno delle zone pianeggianti e montuose, con alberi, rocce e laghetti d'ogni sorta. Le prime costruzioni che potrete costruire saranno di due tipi, per quelli di piccole dimensioni, e di uno solamente per quelli di dimensioni medie. In ordine, si tratta del Woodcutter, del Quarry e della Sawmill o, più specificatamente, dell'edificio da cui dei boscaioli si preoccuperanno di tagliare gli alberi, di quello da cui degli scavatori ricaveranno delle pietre e di quello della segheria, dove da dei tronchi si ricaveranno delle splendide assi di legno: quello che serve per iniziare a costruire attrezzi, ulteriori edifici e armi primordiali. Naturalmente dovrete seguire una certa logica, ossia: piazzare un Woodcutter il più possibile vicino agli alberi e un Quarry nei pressi di una zona rocciosa. Altrimenti la loro efficienza lavorativa diminuirà drasticamente, a causa della maggiore distanza che la gente che ivi lavorerà dovrà percorrere. Già, perché la città si muove in tempo reale, o quasi, e così vedrete anche l'isola mutare secondo il vostro passaggio. Ma torniamo all'iconografia gialla già nominata in precedenza. Scegliete un edificio giallo nei pressi di un gruppo di alberi e cliccateci sopra col tasto sinistro del mouse: apparirà una finestra relativa alla possibilità di costruire lì sopra. Date così il via alla costruzione di un Woodcutter. Noterete che al posto dell'edificio giallo di prima, sono spuntate delle fondamenta con un pezzettino di strada e una bandierina blu eretta dove la stradina finisce, esattamente come per il quartier generale. Ora dovete collegare le strade per permettere a dei tizi armati di tutti gli attrezzi necessari di iniziarne l'edificazione. Lo stesso processo andrà eseguito successivamente per il Quarry e per la segheria che, ovviamente, consiglio di mettere nei pressi del taglia legna. Così, poi, anche per tutti gli altri edifici e/o costruzioni, nessuno escluso, con l'unica differenza che dovrete scegliere l'icona adatta per poter costruire sia un edificio medio, sia un edificio enorme. Ma non preoccupatevi, la differenza salterà subito all'occhio.

La vostra città sta prendendo rapidamente forma. Anche la densità media sembra stia crescendo rapidamente.

Ci troviamo stavolta in uno scenario completamente diverso. Una terra desolata alle appendici di un vulcano... La lava si fa vedere e il caldo comincia a farsi sentire.

The Settlers II
VENI, VIDI, VICI

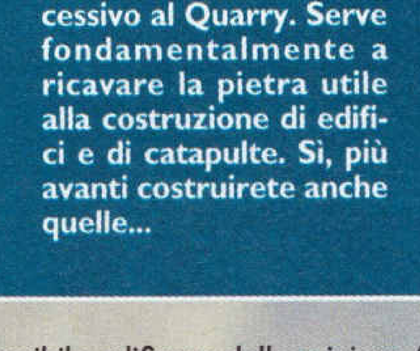
Dopo la segheria, vi verranno messi a disposizione un Forester (per rinfoltire gli alberi che state brutalmente abbattendo), una Fishery (la casa dei pescatori), un Hunter (quella dei cacciatori) e poi ancora la caserma per i soldati (che fra l'altro ha l'utilità di espandere i confini del vostro territorio, esplorando così quanto rimane dell'isola), la fattoria, il mulino, la fattoria per l'allevamento dei maiali, quella per il nutrimento degli asini, il panettiere, la birreria e altro ancora...
Un discorso un po' a parte va fatto per l'acqua, per i metalli, per il carbone e per il granito. Vi accorgerete che fra le varie funzioni avrete anche quella di mandare un geologo ad analizzare un terreno qualunque: basta piazzare una bandiera, costruire la strada e cliccare sull'apposita icona. Se il geologo in questione troverà qualcosa, ve lo segnalerà tramite un messaggio e, nella zona su cui stava lavorando, pianterà un cartello indicandovi quale sostanza ha scoperto. Starà a voi, a questo punto, costruire lì sopra quanto serve per procedere con l'estrazione. Nel caso dei metalli, del granito e del carbone, sarà possibile edificare delle miniere (dove è presente la relativa icona rappresentante un martello e un piccone incrociati); nel caso dell'acqua, tra gli edifici di dimensioni più piccole, si renderà disponibile un bel pozzo. A parte alcuni edifici che non necessitano di alcun tipo di sostentamento per andare avanti (tipo il magazzino o il quartier generale), la maggior parte dei rimanenti ha invece bisogno di beni di prima necessità per sfamare chi si sta massacrando di lavoro (vedi quei disgraziati che sgobbano nelle miniere) o di materie prime per sfornare oggetti, attrezzi, cibo, ecc. Per esempio: sappiamo che nella fattoria ci sono i contadini che si occupano di mietere il grano, che questo andrà al mulino dove verrà prodotta della farina, la quale a sua volta servirà al panettiere per fare il pane. Oppure impariamo anche che il grano verrà portato alla pig-farm dove verranno allevati i maiali, i quali, condotti dal macellaio, faranno la fine di prelibati cosciotti. Tutti questi prodotti serviranno poi ai miniatori, che si preoccuperanno di estrarre oro, ferro, carbone o granito, che a loro volta verranno portati alla zecca, in raffineria o dal fabbro, dove saranno coniate monete, costruite armi, attrezzi e oggetti vari... e così via verso una catena che sembra non avere mai fine.
A questo punto, credo mi rimanga solamente da dirvi come gestire tutto questo e quant'altro sia possibile fare in The Settlers 2. Se voi vi occupate di dare il via al tutto, aspetti quali il trasporto di materiali da una costruzione a un'altra e le attività in genere vengono controllati completamente in automatico dal computer. Potrete altresì decidere con quale priorità debbano essere riforniti di beni certi edifici

Volete controllare cosa c'è all'interno del vostro quartier generale? Detto, fatto. Basta cliccare proprio sopra l'head quartier e apparirà la finestra che vedete in questa schermata.

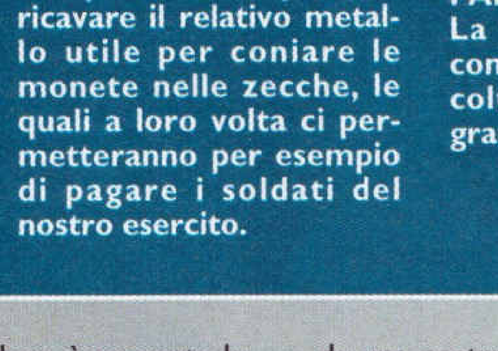
Anche la vegetazione è adatta al tipo di landa. Colori smorti a tutto spiano... Sarà, ma io lì non ci vorrei mai vivere...

ANDIAM, ANDIAM, ANDIAMO A LAVORAR

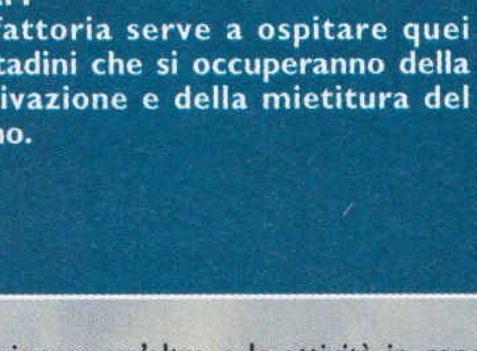
Dato che siamo davanti a una vera e propria cooperativa di lavoratori, vediamo quali strutture abbiamo disponibili per l'estrazione di materie prime. Da questo box sono escluse il Woodcutter e il Quarry, di cui abbiamo abbondantemente parlato già durante la recensione e che, riepilogando, servono a tagliare gli alberi e a estrarre pietre utili alla costruzione.



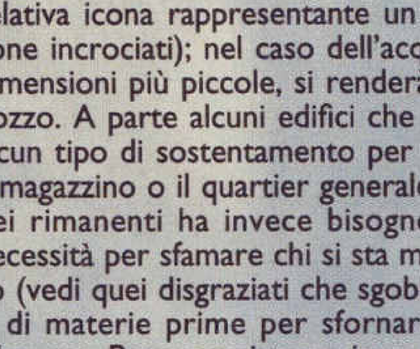
IRON MINE
Cominciamo dalle miniere. La prima è quella da cui si estrae il ferro. Il simbolo del materiale è l'incudine.



COAL MINE
Naturalmente c'è anche quella di carbone, utilé ai fabbri soprattutto.

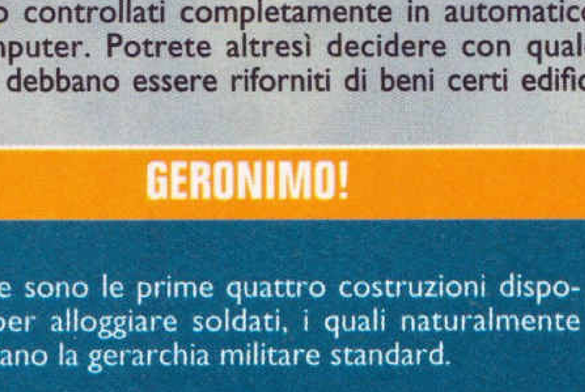


WELL
Il fantastico pozzo per estrarre l'acqua.



GRANITE MINE
Questo è il passo successivo al Quarry. Serve fondamentalmente a ricavare la pietra utile alla costruzione di edifici e di catapulte. Sì, più avanti costruirete anche quelle...

GOLD MINE
Da quella d'oro potrete ricavare il relativo metallo utile per coniare le monete nelle zecche, le quali a loro volta ci permetteranno per esempio di pagare i soldati del nostro esercito.



FARM
La fattoria serve a ospitare quei contadini che si occuperanno della coltivazione e della mietitura del grano.

GERONIMO!

Queste sono le prime quattro costruzioni disponibili per alloggiare soldati, i quali naturalmente rispettano la gerarchia militare standard.

BARRACKS
Una rudimentale baracca di legno è il primo avamposto (quello più economico e veloce da costruire) che avrete a disposizione. Può alloggiare al massimo un soldato.

GUARD HOUSE
Questa costruzione è decisamente più robusta, in quanto prevede anche l'utilizzo di pietre nella sua costruzione. Può alloggiare fino a tre unità.

WATCH TOWER
A partire dalla seconda campagna in avanti si renderà disponibile questa torre di guardia in cui possono risiedere un massimo di sei soldati. Molte costruzioni saranno anche frutto di sconvolgenti scoperte che farete durante la vostra opera di espansione.

FORTRESS
La fortezza è la vera gemma della vostra armata. Praticamente inespugnabile (si fa per dire), può ospitare nove unità.

piuttosto che altri, controllarne la produttività, demolirne alcuni se hanno fatto il loro corso (una miniera si è esaurita, non c'è più roccia nei dintorni, ecc.), controllare i grafici relativi allo scambio merci e alle attività marine e chi più ne ha più ne metta.
Nella vostra opera di espansione dovrete inoltre fare i conti con altre popolazioni. Scoprirete infatti che l'isola deserta non era poi così deserta come in un primo momento poteva sembrare, e che una sola regione non vi poteva certo bastare. Questo comporterà, col proseguire del gioco, delle guerre o delle alleanze: dipenderà sostanzialmente da voi e dai vostri 'vicini'.
Infine, prima di lasciare spazio al commento, una parola di riguardo alle campagne disponibili. Sono circa una decina, e ognuna vi terrà impegnati per parecchie ore, compresa la prima che funge un po' da tutorial. Pare poi che avanzando si avrà a che fare con civiltà diverse, compresi gli antichi romani e i vichinghi, mutando allo stesso tempo anche i paesaggi in cui doversi districare (questo, per lo meno, ve lo posso dare per certo, dato che oltre alle campagne normali ci sono anche un bel po' di free game alla WarCraft II, con scenari diversi, in cui è possibile giocare contro più avversari gestiti dal computer o da altri giocatori umani via modem).

Alle appendici delle montagne di solito è possibile costruire delle miniere. L'unica domanda è: come diavolo c'è finito un pupazzo di neve là sopra? Io, giuro, no l'ho costruito.

COME TI TRAMUTO IL PIOMBO IN ORO

Segue una lista di tutti quegli edifici in cui è possibile produrre qualcosa dalla semplice lavorazione di una qualunque materia prima.

IRON SMELTER
La raffineria. Qui il metallo viene pulito e reso disponibile per la creazione dei più diversi oggetti...

ARMORY
Dal fabbro vengono create: spade, lance, martelli, incudini, eccetera, eccetera...

MILL
Il mulino. Qui, impiegando sempre il grano, si produce la farina.

BREWERY
Altra struttura dove viene impiegato il grano: la birreria... hic!

MINT
La zecca. Qui vengono coniate le monete d'oro, utili, come detto, al reclutamento di soldati e agli scambi in campo economico...

SLAUGHTER HOUSE
I maiali che vengono allevati, faranno pure una fine, no? Eccola, dal macellaio.

PIG FARM
Okay, non è proprio la trasformazione di qualcosa, ma per allevare i maiali ci vuole comunque acqua e grano, quindi...

PIG FARM
Okay, non è proprio la trasformazione di qualcosa, ma per allevare i maiali ci vuole comunque acqua e grano, quindi...

Se volete controllare come procedere la vostra opera di conquista, basta che attivate la mappa. L'alone azzurro rappresenta il territorio occupato da voi e i gialli sono gli indigeni.

L'ufficio postale vi recapita un messaggio in cui vi è annunciato che alcuni vostri soldati hanno appena preso il controllo di un edificio nemico. Olè!!!

PC

È da un paio d'anni che seguo con interesse la linea produttiva della Blue Byte, ed esattamente da quando venne lanciato sul mercato Battle Isle II, a mio avviso uno fra migliori wargame prodotti finora. "Wargame", ben inteso, nella medesima ottica in cui possono essere considerati tali i più recenti Command & Conquer e WarCraft II, ossia dei titoli basati sul combattere, estremamente accattivanti e altrettanto semplici da gestire. Nonostante le valutazioni delle principali riviste europee (italiane incluse) siano giustamente sempre state più che buone, nessuno riesce a convincermi del fatto che questi ragazzi, a mio avviso, non abbiano riscosso il successo che meritano. Non so come spiegarmi, ma ho sempre avuto la sensazione (e ad essere sinceri continuo ad averla tuttora) che i video giochi marchiati col "byte blu" siano in qualche modo passati in sordina, rispetto anche a titoli tecnicamente e strutturalmente meno validi. Mi rendo conto che per alcuni quello che sto dicendo può non avere molto senso, ma provate a pensare un attimo... quanti di voi sanno dell'esistenza di Command & Conquer e quanti di quella di Battle Isle II? Ok, sarà anche una questione di marketing, di pubblicità e di tutto quello che volete ma quando un gioco merita, merita. Ed è il caso di WarCraft II, titolo grandioso e stravenduto anche se non pubblicato da un colosso come Virgin o Electronic Arts. Tutto questo per dire che, una volta tanto, vorrei vedere un titolo del genere ricevere le attenzioni che gli spettano. Questo The Settlers II, a mio avviso, è una perla di design e programmazione e non oso pensare a quei poveri disgraziati che si devono essere fatti un mazzo tanto e calati un chilo di acidi per poter mettere insieme un gioiellino del genere [Volevo interromperti prima, ma ti ho lasciato finire... Nonostante infatti il successo della Bluebyte sia stato senza dubbio limitato qui in Italia, la stessa cosa non è accaduta in altri paesi, fra i quali la Germania - che su certi titoli vale da sola quasi quanto il rimanente intero mercato europeo. Ti informo quindi come il primo Settlers sia stato uno dei tre giochi più venduti degli ultimi due anni, con un volume di pezzi pari a quello di Command & Conquer e Rebel Assault, e triplo rispetto ad altri best seller del calibro di Wing Commander 3 e 4. Essendo costato infinitamente meno delle superdispendiose produzioni appena citate, non credo proprio che questi 'sventurati' programmatori se la passino troppo male, fidati... NdMax].
Sia ben chiaro che se non vi piace il genere, non c'è niente da fare: stiamo parlando di un gioco principalmente basato sull'espansione e la gestione, una sorta di "Sim-qualcosa", se volessimo tentare un paragone. Sicuramente, da questo punto di vista The Settlers II può risultare meno accattivante di titoli come BI2, C&C o WC2 e quindi non è dedicato alla medesima fascia d'utenza, ma a quella che ha apprezzato i migliori titoli della saga Maxis e lo stesso The Settlers.
Strutturalmente questo sequel è vasto, vastissimo, molto più di qualsiasi altro titolo del genere, il codice funziona benissimo ed è estremamente stabile (non ci sono bug grossolani come quelli di C&C). Il design come detto è curato e offre una gran varietà di situazioni, e lo stesso dicasi per grafica e sonoro qualitativamente più che buoni.
Se amate il genere, non fatevelo assolutamente scappare.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

92
GLOBALE

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

CD-ROM SACIS:
- Nei migliori negozi e librerie
- Alle pagine 577/8/9 di televideo
- Al numero verde 167 291410

STELLARIS
Stellaris é il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco, una città nella città, dalla suggestiva forma di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età dove nessuno era mai stato. **Il compleanno di Medusa** é il terzo viaggio, ambientato nella sommersa città di Atlantis. Una nuova avventura alla ricerca di spettacolari regali destinati ad ammansire Medusa e barattare con lei la libertà dei suoi prigionieri. **WIN**

SACIS
INTERNATIONAL

ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

ALTRA IMMAGINE

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS INTERNATIONAL DISTRIBUISCE IN ITALIA E NEL MONDO

UEFA EURO 96 England
Rigioca la finale degli Europei !
Giocate memorabili partite negli 8 stadi inglesi realizzati interamente in 3D. Tutte le squadre delle 16 nazioni partecipanti sono pienamente rappresentate. Un motore d'eccezione, messo a punto in 4 anni di lavoro, vi permette di ricreare esattamente le caratteristiche di gioco di ogni singolo calciatore, passaggi, colpi di testa, rovesciate e spettacolari reti, sono eseguite in modo fluido e realistico. Sonorizzate come dal vivo e commentate da uno speaker professionista le vostre partite saranno emozionanti e coinvolgenti. Oltre alla spettacolarità, Euro96 offre molteplici combinazioni di gioco, vedute da angolazioni diverse, possibilità di replay e numerose opzioni e scelte.
WIN
in Italiano

NOVITÀ

CD-ROM SACIS:
- Nei migliori negozi e librerie
- Alle pagine 577/8/9 di televideo
- Al numero verde 167 291410

NOVITÀ

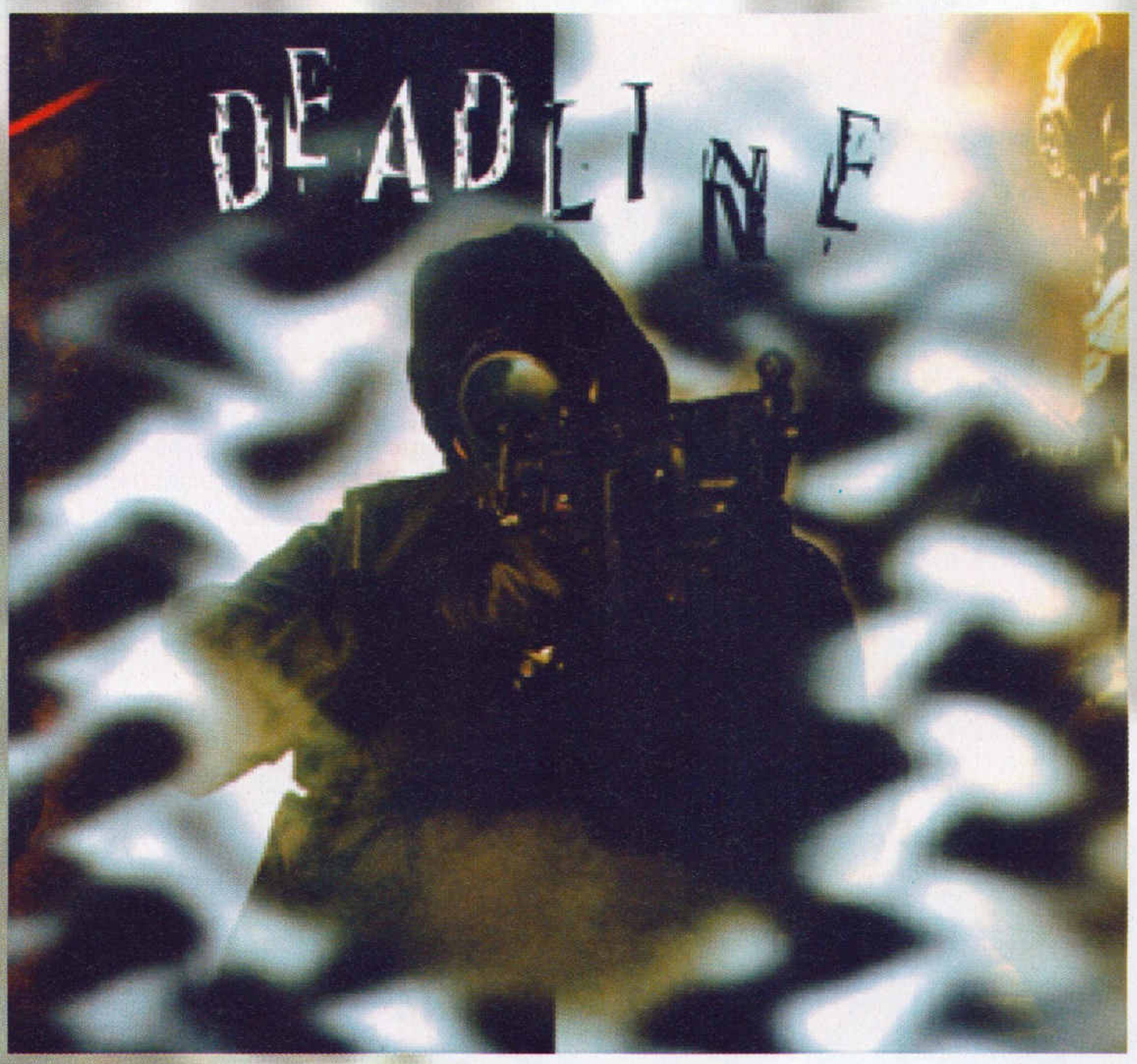
NORMALITY ***WHAT'S NORMAL?***
Esplorate la città di Neuropolis, attraverso un movimento 3D davvero realistico, e risolvete il problema della misteriosa apatia che invade la nazione. Giocate con l'ausilio di una bambola woodoo, unica nel suo genere, e sarete ricompensati da sequenze assolutamente convincenti mentre raccogliete indizi e risolvete i rompicapo. Ridacchiate all'assurdo complotto e mordete il tappeto mentre il vostro cervello si fa avvolgere da puzzels che sono più grandi della somma delle loro parti.
WIN / In Italiano

SACIS INTERNATIONAL

ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

ALTRA IMMAGINE

DEADLINE



Tema: descrivere un'azione del nucleo anti-terrorismo. Svolgimento: "Dieci terroristi, sette ostaggi, cinque poliziotti. Dieci terroristi, cinque poliziotti. Dieci terroristi."

Una volta resi inoffensivi con un primo colpo d'arma da fuoco, i nostri avversari possono essere catturati e legati come salami.

Di tutte le piaghe che affliggono le società moderne, la più strisciante è indubbiamente quella del terrorismo: gente senza scrupoli pronta a fare strage di innocenti solo perché altrove, nella zona più remota della Terra, qualcuno è convinto di essere vittima di un sopruso. Episodi di terrorismo vero e proprio ce ne sono stati parecchi anche in Italia, ed è pure storia molto recente - non mi sembra comunque il caso di riportare sulle pagine di TGM questo lungo excursus di attentati, anche se ogni tanto faremmo anche bene a spegnere il computer e a meditare - quindi il tema è sempre di scottante attualità: bombe che esplodono sui treni, aerei che si vanno a schiantare dopo "esplosioni misteriose", il commando suicida che, prima di farsi ammazzare dalla polizia, spara sulla folla inerme urlando il nome di questo o di quel dio, gli adepti della setta che cospargono di gas nervino le stazioni del metrò... insomma, fantasie bacate che diventano tragiche realtà, e che paradossalmente tornano a sembrare dei film quando a trasmettere le relative immagini sono i telegiornali. Tragedie lontane, forse, che sembra non possano colpirci da vicino...
Comunque sia, a difesa della nostra incolumità ogni Polizia ha il suo nucleo anti-terrorismo, un reparto di uomini specializzati per ogni tipo di esperienza, pronti a mettere a repentaglio la propria vita pur di preservare l'incolumità degli ostaggi (bah...) e catturare il pazzo armato di turno. Deadline, tanto per tornare al gioco, vi mette proprio nei panni del capo di uno di questi nuclei specializzati, e nei panni del medesimo dovrete fronteggiare l'emergenza di turno, pianificare un'azione, piazzare ogni vostro uomo nel luogo migliore e,

"Allora ragazzi, quella è una porta!" "Sì capo, cosa dobbiamo fare?" "Ma non ricordate il corso d'addestramento! Sfondatela ed entrate!" "Ok, capo. Sicuro che non dobbiamo bussare, prima?"

Un pazzo sta tenendo in ostaggio un'intera famiglia. E noi tentiamo di agire.

Abbiamo appena catturato uno degli attentatori di Burton. I due uomini con le mani alzate aspettano solo di essere liberati

"Signor Sulu, siamo atterrati nel giardino di una casa infestata da terroristi. Puoi darci le coordinate precise?"

per concludere, far sì che possa trovarsi nel posto giusto al momento giusto, quando la sua abilità specifica potrà essere essenziale. Questo, in poche parole, è tutto il gioco. Vediamolo un po' meglio nei dettagli.

Per cominciare, venite informati che il vostro addestramento (quale?!?) è terminato, per cui ormai siete pronti a comandare l'intera squadriglia: la prima missione vi vedrà fronteggiare un nucleo di terroristi armati fino ai denti che, fallito un attentato a Burton contro un'eminente scienziato cui era stato appena concesso asilio politico, hanno preso in ostaggio una decina di persone, chiedendo in cambio della loro vita una sicura via di fuga. Come agire, dunque? Innanzitutto osservando bene il piano dell'azione: per facilitarvi il compito, infatti, i game designer hanno ritenuto opportuno proporvi un team ottimale e un piano "precotto", in modo che non vi resti altro da fare che passare all'azione diretta. Lo scopo, manco a dirlo, sarà quello di liberare gli ostaggi imprigionando (e quindi NON uccidendoli) tutti i cattivi della situazione, possibilmente senza perdere nemmeno uno dei propri uomini (grandissima la frase pronunciata dal vostro superiore, una donna che somiglia in tutto e per tutto a una professoressa attempata: "vai e assicurati che nei sacchi dei cadaveri non ci sia nemmeno uno dei nostri"). Tutto ciò che concerne la sezione "gestionale e strategica" del gioco (ovvero la scelta degli uomini, la gestione del piano d'azione, e i contatti tramite videotelefono con le persone che ci saranno utili) avviene tramite una sequenza di schermate in alta risoluzione che, ahimé, non sono ancora riuscito a grabbare in alcun modo (accidenti al driver universale per le schede video VESA...), mentre invece per l'azione diretta si è optato per la cara buona vecchia grafica in bassa risoluzione, che permette uno scrolling più fluido e un aggiornamento più veloce dello schermo, soluzione, questa, su cui avrei qualcosa da ridire visto che il gioco richiede comunque un 486dx2/66 minimo per funzionare, e che detto computer può gestire benissimo lo scrolling bidirezionale anche a risoluzioni elevate, figuriamoci in 320x200!

L'azione diretta, comunque sia, sarà il nodo focale di tutta la nostra missione, visto che comanderete direttamente i vostri singoli uomini e farete compiere loro le azioni di base (tipo spostarsi, sparare, catturare l'avversario, e usare i pochi oggetti che si possono utilizzare in qualche modo), il tutto secondo i dettami del punta e clicca più semplice - ma un po' troppo spartano - che ci sia. Per comandare un singolo uomo va cliccato il puntatore su di esso, per renderlo in qualche modo "caposquadriglia" e comandare di conseguenza più uomini contemporaneamente, vanno cliccati tutti in sequenza tenendo premuto il tasto shift. Per mandarli tutti nello stesso posto va cliccato invece il posto, tenendo premuto Control. Un bel casino, eh? Non vi dico quando dovrete salire le scale, e invece che cliccare direttamente sulla scala a gradini dovrete prima selezionare l'opzione "usa" (evidentemente alla Millennium non hanno ancora ben capito la differenza che passa tra un oggetto da usare - tipo, che so, una mazza da baseball o un'arma da fuoco - e un luogo ove posizionarsi - come una stanza, una cucina o, perché no, anche una grossa scala che mette due ambienti in comunicazione tra loro). Questo senza considerare che ogni tanto gli uomini fanno comunque ciò che hanno voglia...

A volte i prigionieri scappano via appena liberati, altre volte aspettano paciosi che voi li scortiate fino al bordo campo, e comunque alla fine della missione otterrete la valutazione che vi meritate da parte della professoressa di cui avevo già parlato prima (si va da un indegno "noi ti diamo gli uomini migliori della polizia e tu li fai tutti ammazzare, sei un incapace, vattene via subito!", al più conciliante "hai capito da solo che non si tratta di un lavoro felice...", fino al giudizio eccellente), e da lì in poi potrete decidere a quale corpo antiterrorismo affiliarvi (c'è quello specializzato in attentati internazionali, quello dedicato agli episodi in città, ecc ecc). Insomma, se il vostro sogno è sempre stato quello di fare il sederone grande a tutti i terroristi della terra, questo Deadline potrebbe (condizionale oblige) fare proprio al caso vostro...

Paolo Besser

La volta scorsa il pazzo ha fatto fuori l'intera famiglia, stavolta cerchiamo di affrontare la drammatica situazione in modo differente...

Stiamo facendo proprio un ottimo lavoro: insalamati i due terroristi nel vagone, non ci resta che liberare l'ostaggio a terra (maglia bianca) e scortare tutti fuori campo

PC

Se devo essere del tutto sincero, questo Deadline non mi ha preso molto bene. Sarà forse perché sia Max sia il Silvestri, quando parlano della data di consegna degli articoli, la chiamano proprio in quel modo ("la deadline è venerdì prossimo. Per ogni giorno di ritardo sono 20 frustate"), sarà forse perché è da due anni che in giro c'è un certo Syndicate realizzato molto, molto meglio; sarà quel che sarà, ma secondo me Deadline è programmato maluccio. Da una parte ci sono i bachi che vanno ancora fixati (ammetto che la mia copia del gioco non sarà propriamente quella che vedrete anche voi, visto che è una "review copy" affidabile al 99%), e che francamente mi auguro che spariscano del tutto (ogni tanto gli sprite spariscono, lampeggiano, non si sa bene quel che fanno...), mentre dall'altra ci sono difetti intimamente strutturali che dubito si possano in qualche modo recuperare. Per capirci, avanzando con gli uomini è possibile vedere gl'interni di un appartamento, ok, peccato che una volta perso il poliziotto in avanscoperta il tutto torna ad essere coperto: i malviventi sparano, ammazzano i nostri uomini, e noi non possiamo fare nulla. A questo va aggiunto il senso di frustrazione provocato dal fatto di non sapere praticamente nulla del gioco: manca un tutorial, manca un help in linea, è già tanto se appaiono le "bubble hints" tanto care agli utenti di Windows, quando col puntatore ci si sposta su un'icona. Di buono c'è il fatto che Deadline è stato interamente tradotto in Italiano, devo dire con risultati nel complesso più che buoni, e che quindi è facilmente comprensibile. Le frasi pronunciate dai personaggi non lasciano spazio a dubbi, tutto è scritto esattamente come dovrebbe. L'atmosfera poi è azzeccatissima, il gioco prende e, devo ammetterlo, cercando di salvare le persone dai criminali mi sono abbastanza esaltato.

In definitiva, non si tratta di un pessimo prodotto, anzi, è realizzato nel complesso discretamente e può divertire il "Rambo" che c'è in voi, ma che secondo me poteva essere più curato, più rifinito, e meno frustrante quando il "punta e clicca" si rifiuta di funzionare in modo "naturale e user-friendly".

HARDWARE

Per catturare tutti i terroristi vi bastano un paio di occhiali a raggi infrarossi, un giubbotto antiproiettile, un mitra, qualche munizione in più del necessario e... ah, già, il computer: un 486dx2/66 con 8MB di RAM, 3 MB liberi sul disco fisso, un mouse e una scheda video VESA local bus o PCI. Raccomandato un lettore CD-ROM a quadrupla velocità, anche se il doppia può ancora bastare.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

79

GLOBALE

Una sconvolgente avventura nella giungla.
Un viaggio nel Congo inesplorato alla ricerca di diamanti rari nascosti nella leggendaria città di Zinj. Dovrai superare fiumi rabbiosi e grotte sotterranee, evitare vulcani attivi, combattere nemici mortali, affrontare gorilla killer, il tutto con effetti speciali e cinematografici stupefacenti, grafica tridimensionale, suoni e musica di grande qualità.
Per arrivare alla meta, potrai contare su armi sofisticate, dovrai elaborare strategie personali e sfruttare tutta la tua abilità nel risolvere enigmi.
CONGO è basato sull'omonimo film tratto dal romanzo di Michael Crichton, l'autore di Jurassic Park.

CONGO

THE MOVIE™

UN'AVVENTURA DOVE LA SPECIE IN PERICOLO SEI TU!

DESCENT INTO ZINJ

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 66 Mhz,
8 Mb DI RAM,
CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ,
SOUNDBLASTER
O COMPATIBILE,
SCHEDA VIDEO, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

VIACOM NEWMEDIA™

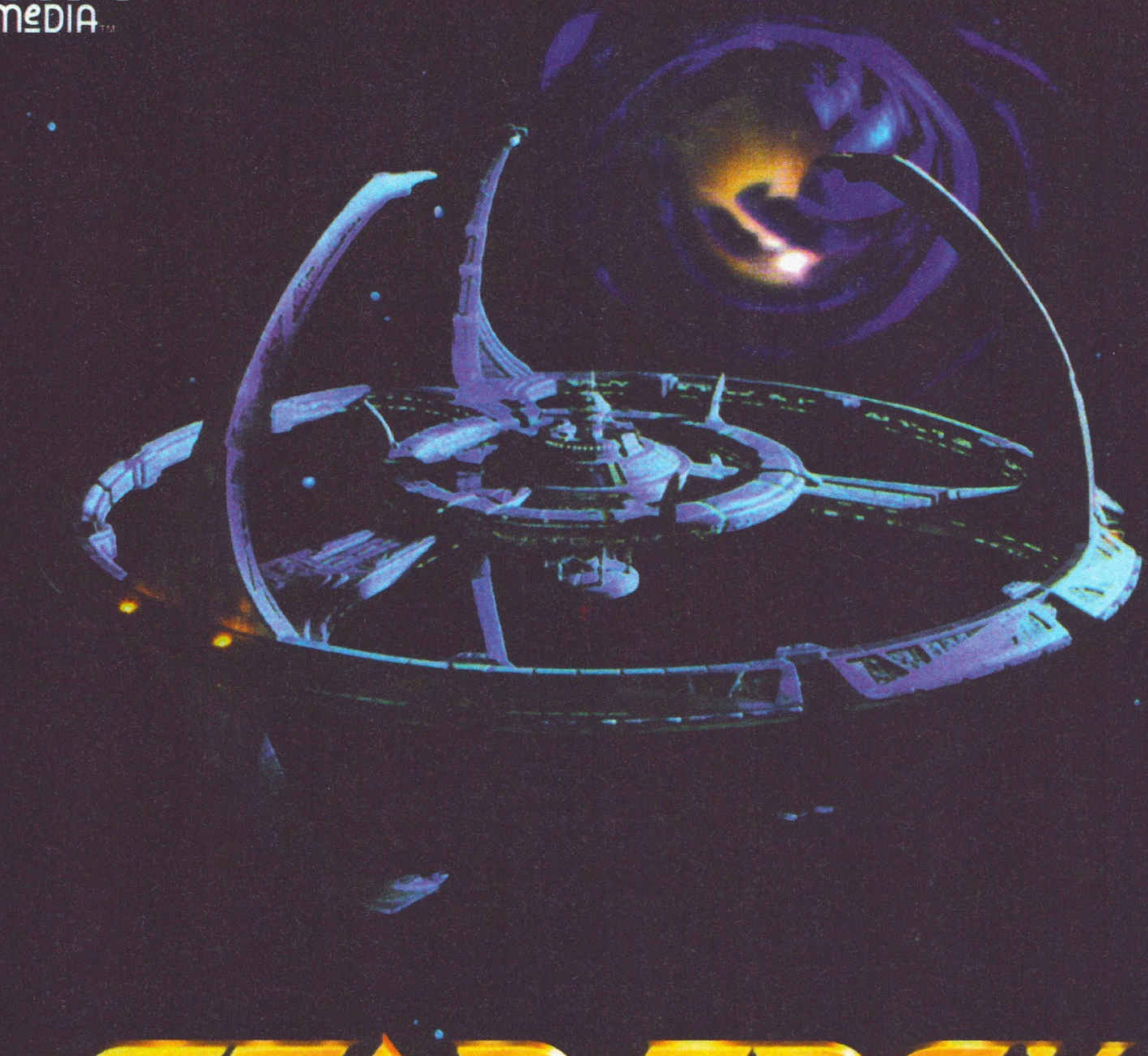
LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

VIACOM NEWMEDIA



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

STAR TREK
DEEP SPACE NINE
HARBINGER

DELPI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 66 Mhz,
8 Mb DI RAM,
10 Mb LIBERI SU HD,
CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
SCHEDA VIDEO SVGA, MOUSE.

Un'avventura cinematica in prima persona che ti proietta tra gli eroi della famosa serie TV. Una potente tempesta di plasma ha sconvolto Deep Space Nine e un agente della federazione è stato ucciso. Solo tu puoi aiutare gli uomini di Deep Space Nine a trovare l'assassino, lottando contro droni mortali autopilotati. Solo le tue strategie possono essere efficaci contro una razza di alieni aggressivi. Solo tu puoi salvare un pianeta della federazione e Deep Space Nine dalla distruzione!!!

- **Interagisci con il Comandante Sisko, Quark e gli altri uomini di Deep Space Nine usando le loro voci.**
- **Dirigi tutta l'azione mozzafiato dalla stazione spaziale foto-realistica.**
- **Assumi pieno controllo di armi futuristiche come micro-torpedo e il faser.**

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

Gettate il buon senso, la paura e il rispetto delle regole, perché quello che vi attende è una gara priva di qualsiasi limite. Reggerete l'impatto con l'estremo?

Può darsi. Ma il vero quesito rimane: "l'estremo (Extreme Games) reggerà l'impatto col pubblico?". La domanda è di quelle obbligatorie e, per conoscere la risposta, è sufficiente dare uno sguardo alla pagina seguente; tuttavia, che decidiate di sbirciare o meno, tra il punto al quale sono giunto e il giudizio finale v'è ancora la bellezza di ottomila caratteri (non è vero, dato che ho già scritto didascalie e box, ma la tentazione del romanzesco è sempre così forte...), per cui è bene che mi dia da fare.

Quando ho potuto vedere per la prima volta la confezione di questo prodotto, mi è balzato immediatamente in mente il vecchio concetto di gioco multievento che, qualche anno addietro, aveva fatto la fortuna di case come la Epyx.

Subito dopo il primo lancio del programma, la mia idea iniziale si è vista parzialmente confermata; in effetti, questo Extreme Games possiede le fondamenta di un multievento, mantenendo tuttavia la struttura di un più recente Slipstream 5000 (tanto per citare il primo che mi viene a mente) con qualche pennellata di BC Racers. Concretizzando quest'accozzaglia di concetti, inizio col dire che si tratta di una simulazione dove i mezzi a disposizione sono i veicoli a propulsione umana

Prima di ciascun percorso, questa saccente fanciulla vi illustrerà brevemente le caratteristiche dello stesso. I filmati di questo gioco si distinguono per la qualità davvero mediocre.

Le schermate statiche sono davvero ridotte all'osso: in quella riportata potrete selezionare l'atleta da impersonare e il tracciato, oppure visionare la classifica.

I tracciati sono sventuratamente ricchi di curve al limite del pericolo: in piena manovra dovrete anche porre una certa attenzione agli avversari i quali, eternamente affamati di sorpassi, coglieranno l'occasione del più piccolo errore per mostrarvi il fondoschiena.

Altra curva ai limiti della tenuta di strada. Nella schermata potete notare, a partire dall'angolo in alto a sinistra, l'indicatore della velocità unito alla posizione, la barra della forza e, infine, l'accoppiata tempo, numero di cancelli attraversati.

(se mi è concessa l'espressione) più utilizzati nell'ambito dello sport estremo: troviamo, quindi, slittino da strada, rollerblade, skate-board e mountain bike.

Naturalmente l'impostazione di base è quella consueta, anche se le alternative sono ridotte all'osso: potrete infatti decidere di intraprendere un gara singola oppure un intero campionato. Nel primo caso correrete su una della cinque piste disponibili (sono poche, ma anche parecchio lunghe); nel secondo, le stesse verranno ripetute diverse volte per raggiungere la quota di dodici gare complessive. Al di là delle opzioni, che si ripetono identicamente dalla fine della Seconda Guerra Mondiale, va segnalato che incrementando la vostra pecunia, potrete acquistare il modello aggiornato di uno dei succitati quattro mezzi, cercando di scegliere quello più idoneo al vostro stile di guida.

Prima di ogni gara una fanciulla provvederà a tracciarvi un veloce riassunto delle caratteristiche del percorso che vi accingete ad affrontare (da cui il richiamo a Slipstream), anche se finirete per saltare questa fase a causa della scarsa qualità dei filmati e

QUEL CHE SERVE PER FARE UN PO' DI MOTO

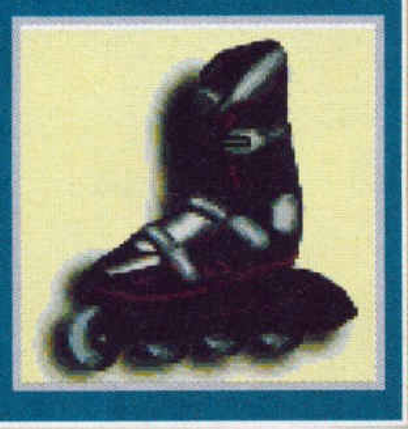
In esclusiva mondiale per voi lettori, un utilissimo box con le ultime novità circa lo sport estremo. Chissà che non vi venga voglia di emulare il vostro alter ego digitale nelle sue mirabolanti peripezie...

Lo slittino da strada è sicuramente il mezzo che offre meno opportunità: non consente di eseguire salti e sferrare calci. In compenso, il modello migliore garantisce le maggiori punte di velocità (93 Mph), all'esorbitante prezzo di 1005$. Volendo farne un bilancio, direi che si rivela utile nelle piste con un basso numero si ostacoli.

Oltre ad avere il più basso limite di velocità (80 Mph per una cifra di 970$), lo skate-board si rivela decisamente ostico in fase di accelerazione. Non fosse per la completa disponibilità di movimenti, risulterebbe decisamente sconsigliabile.

La mountain bike è il secondo veicolo in termini di velocità (90 Mph) ed è disponibile a un prezzo di 1000$, ma risulta impossibile sferrare pugni mentre la si guida (non se ne capisce il motivo). Non è eccezionale, ma nemmeno mediocre.

Il rollerblade è, senza dubbio, il mezzo più maneggevole che il gioco metta a disposizione. Il suo modello di punta costa 805$ e raggiunge la velocità di 75 Mph, che è l'unico vero neo. È utilissimo in tutte le piste, in particolare in quelle che richiedono salti e possiedono molte curve.



All'interno del garage avrete la possibilità spendere nel modo migliore i soldi guadagnati, acquistando l'ultimo modello del vostro mezzo preferito. Potrete, inoltre, visualizzare quelli attualmente posseduti e selezionare il più opportuno per la prossima gara.

Fate attenzione a non lasciarvi distrarre dal paesaggio (peraltro non eccezionale), poiché il percorso è gremito di ostacoli di ogni sorta e sarà sufficiente qualche secondo per ritrovarvi naso a naso con il cemento.

Alla partenza non c'è scampo: sarete posti sempre all'ultimissima posizione e dovrete dare parecchie pedalate prima di vedere le prime file. Consolatevi comunque, poiché come sosteneva qualcuno, "beati gli ultimi, perché saranno i primi".

Ecco l'Italia, rappresentata da piane e pendii coltivati: perlomeno hanno evitato di riportare l'immancabile trio pizza, spaghetti, mandolino...

urtarla lateralmente, vi capiterà di essere deviati e perdere velocità ed energia. Quanto al pestaggio, che si effettua con l'uso di mani e piedi (fatte le debite eccezioni), c'è da dire che è parte fondamentale della gara, in quanto consente di guadagnare qualche posizione importante. Naturalmente, la caduta dell'avversario (così come la nostra) dipende dal livello corrente dell'energia e dalla potenza del colpo inferto. Al termine della corsa il solito tabellino vi riassumerà i dati principali e, nel caso abbiate centrato tutti i cancelli, potrete correre uno schema bonus. Stop.

Massimo "XAM" Svanoni

della monotonia dei commenti.
Nel gioco vero e proprio tutto quello che dovrete fare sarà correre, evitare ostacoli, cercare di far cadere gli avversari più prossimi (ama il prossimo tuo come te stesso) e centrare le porte situate nelle posizioni più assurde. Queste ultime si distinguono in base al loro colore: quelle verdi vi faranno guadagnare denaro, quelle gialle vi elargiranno punti (che si andranno ad aggiungere agli altri ottenuti dal posizionamento) e quelle blu sortiranno gli effetti più disparati. Particolare attenzione va posta agli ostacoli, che presentano diversi punti di contatto ognuno col proprio livello di danno: ad esempio, se colpirete una roccia in pieno verrete sicuramente bloccati, mentre, se doveste

PC

Alla luce di tutti i fatti, direi che la risposta alla domanda d'apertura ha dato esito negativo. Il motivo è semplice: questo titolo, convertito da PlayStation, appartiene a quella categoria che porta il fastidioso nomignolo di "giochino", dato che nasce senza pretese ed evidenzia una serie interminabile di limiti. Innanzitutto fa acqua dal punto di vista tecnico, dato che non riesce ad essere fluidissimo (anche se veloce) neppure su un P133. La grafica, quantunque debitamente riprodotta in stile fotografico, dovrebbe parlare da sé, raggiungendo poi delle punte scandalose nelle fasi filmate. Il sonoro passa anonimo al setaccio, con qualche motivetto nel contesto non certo indimenticabile, mentre la longevità risente pesantemente della presenza di sole cinque piste. L'unico punto di forza rimane la giocabilità che, facendo leva su quello che è un vecchissimo schema di gioco (con una variante: durante le curve è impossibile acquistare velocità), si mantiene su livelli accettabili. Nel complesso, comunque, l'insufficienza ci sta tutta.

H A R D W A R E

Extreme Games richiede un 486 con 8MB di RAM (di cui almeno 570K di base), ma il Pentium rimane l'alternativa migliore. La scheda grafica necessaria è una normale VGA (niente alta risoluzione!), mentre sono supportati joystick e joypad a volontà, anche se la tastiera è il mezzo di controllo ottimale. Infine, segnalo per dovere di cronaca che è necessario disabilitare l'EMM386 nel vostro CONFIG.SYS.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

67

GLOBALE

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

STRATEGIA

99.000 | 79.000 | 95.000 | 39.000
99.000 | 85.000 | 85.000 | 99.000

RUOLO

119.000 | 95.000 | 69.000 | 49.000
129.000 | 39.000 | 119.000 | 79.000

SPARATUTTO

69.000 | 79.000 | 99.000 | 59.000
85.000 | 59.000 | 99.000 | 29.000

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

STRATEGIA

99.000 | 85.000 | 79.000 | 99.000
49.000 | 49.000 | 65.000 | 109.000

SPARATUTTO

man.ita 99.000 man.Eng. 85.000 | 99.000 | 99.000 | 49.000
99.000 | 109.000 | 89.000 | 79.000

SPARATUTTO

89.000 | 79.000 | 59.000 | 49.000
89.000 | 99.000 | 59.000 | 109.000

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

SPORTIVI

79.000

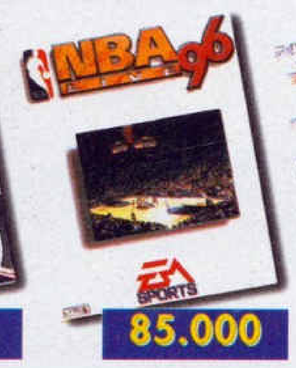
79.000

89.000

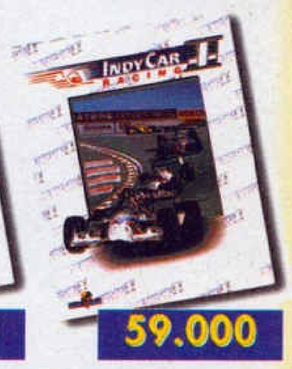
119.000

129.000

85.000



85.000



59.000

79.000

69.000

99.000

69.000

69.000

69.000

69.000

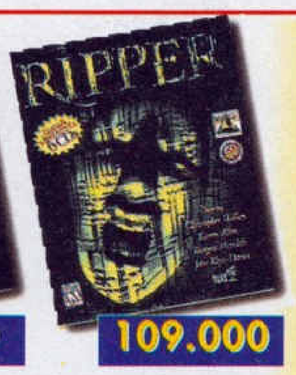
69.000

AVVENTURA

79.000

109.000

89.000



109.000

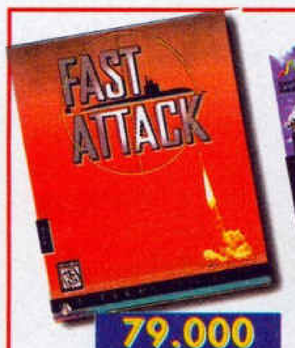
77.000

99.000

99.000

109.000

SIMULAZIONE



79.000

99.000

99.000

69.000

109.000

79.000

79.000

109.000

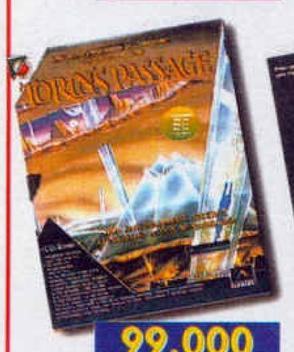
AVVENTURA

99.000

119.000

109.000

66.000



99.000

95.000

95.000

99.000

SIMULAZIONE

109.000

109.000

75.000

75.000

109.000

99.000

109.000

109.000

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Speed Haste

Automobili che passione... Con il recente boom dei giochi di guida, inventare originali cappelli introduttivi si fa sempre più dura...

Questa è una delle piste considerate come "Pro": considerando che anche le curve più difficili sono affrontabili in terza, il tracciato è, alla pari di tutti gli altri, molto veloce e per niente complesso.

Come ho affermato nel corso della recensione, è possibile giocare in due sullo stesso computer, dividendo lo schermo a metà; inutile dire che, da inguaribile nostalgico, mi sono ricordato dei memorabili tempi di Lotus e delle interminabili sfide coi miei amici.

Partenza! Poiché le qualificazioni non vengono mai disputate, la nostra posizione iniziale è scelta in modo random; per fortuna è rarissimo partire oltre la decima posizione, anche perché le ammucchiate nelle retrovie rendono assai difficili i sorpassi.

Ricordo ancora l'estremo stupore che provai quando vidi le incredibili fotografie di Screamer: sinceramente, mai avrei pensato che sarebbe stato possibile realizzare un simile gioco su un "semplice" PC; il vecchio Formula One Gran Prix era una gran cosa, ma allora ritenevo che l'universo poligonale "piatto" fosse il massimo ottenibile dalla nostra macchina. Evidentemente mi sbagliavo, e a suffragio di questa considerazione giunse un altro indiscusso capolavoro, Destruction Derby, che mi tenne incollato al monitor per vari giorni nel tentativo di disintegrare il più alto numero possibile di macchine avversarie.

Speed Haste è un gioco che presenta notevoli affinità con il programma della Psygnosis: sebbene in questo caso l'obiettivo primario non sia distruggere le altre vetture bensì tagliare il traguardo in prima posizione, sono permessi parecchi "colpi bassi", quali mandar fuori strada gli avversari con un semplice contatto o tagliar loro la strada "come se niente fosse".

Le otto piste disponibili differiscono notevolmente fra loro, non solo dal punto di vista dell'ambientazione (pressoché ininfluente ai fini del gioco), ma anche da quello della difficoltà: è pacifico che un elevato numero di curve e chicane impone un accurato controllo della propria vettura, mentre circuiti con un'alta percentuale di rettilinei consentono di concentrarsi maggiormente sullo speronamento degli avversari, in modo tale da ottenere l'ambita vittoria.

Sono disponibili due modalità di gioco: la prima, denominata Formula 1, agevola notevolmente le difficoltà relative alla guida del veicolo, dal momento che la tenuta di strada dei bolidi risulta un problema del tutto secondario; la seconda, di nome Stock, ricorda molto da vicino il già citato Destruction Derby: in questo caso non si contano i testacoda e i relativi controsterzi pressoché necessari per evitare di finire fuori pista ad ogni curva.

Resta inteso che in entrambe le modalità si possono adottare tattiche particolarmente "cattive", a base di tamponamenti e urti più o meno violenti; i più raffinati si serviranno delle vetture avversarie per correggere eventualmente una traiettoria troppo stretta in curva, condotta che presenta il duplice beneficio di tenere in strada il proprio bolide e di mandare chissà dove l'altro pilota. D'altro canto, nemmeno un impatto frontale sembra avere effetti sulla carrozzeria, per cui ci si può sbizzarrire senza problemi nelle manovre più spericolate.

Per quanto riguarda la scelta della macchina, considerate che le sei presenti differiscono essenzialmente per il tipo di cambio (automatico e manuale): per il resto, ognuna di esse viene descritta da due parametri del tutto superflui, quali la velocità massima (pressoché analoga per ogni modello) e un ipotetico livello di bravura richiesto per poter pilotare il mezzo. Ho usato la parola "superflui", ma avrei potuto anche dire "fittizi": nel corso delle partite non mi sono accorto di alcuna differenza nemmeno in termini di tenuta di strada, per cui, scartando i modelli col cambio automatico (che sono adatti solo agli scansafatiche), ho selezionato sempre il tipo contrassegnato dalla valutazione "Pro".

Durante le gare è possibile attivare ben quattro visuali differenti: le prime due dall'esterno della vet-

Il riquadro in alto a destra è indispensabile per non schiantarsi nelle curve più difficili; purtroppo non si vede completamente la rappresentazione del tracciato, ma non si può avere tutto dalla vita.

Questa è la modalità Stock, che rende il gioco molto simile a Destruction Derby; le scritte poste sopra alcuni bolidi indicano la loro posizione.

Voilà, visuale in soggettiva, stile F1GP; personalmente, mi sono trovato meglio con questa modalità rispetto alle altre, ma de gustibus disputandum non est (dicevano quelli là: penso avessero proprio ragione).

Noterete anche voi come la bassa risoluzione non sia certo esaltante; d'altro canto è giocoforza ripiegare a questa misera modalità, se non si vuole sopportare una scattosità fin troppo marcata anche con i Pentium più potenti.

tura, la terza in soggettiva e la quarta (praticamente inutilizzabile) da delle telecamere fisse disseminate lungo il tracciato (avete presente i replay di F1GP?); mentre le riprese esterne sono più spettacolari, quella che ci cala nell'abitacolo della vettura permette una migliore cognizione delle distanze e della pericolosità delle curve. A proposito di curve, di grande aiuto è la minuscola rappresentazione del tracciato nell'angolo in alto a destra dello schermo (qualcosa tipo Virtua Racing), che consente di tenere sotto controllo gli avversari e impostare correttamente la traiettoria.

È possibile gareggiare su un'unica pista o disputare un intero campionato; non interpretate letteralmente questa affermazione però, perché per "campionato" si deve semplicemente intendere la successione dei vari tracciati, senza classifiche parziali o totali (argh!). I break tra una gara e l'altra ci permetteranno di inserire il nostro nome nei record della pista e conoscere il nostro piazzamento: dopodiché, apparsa la consueta orribile immagine di caricamento che ci consiglia di accendere i motori, si partirà col successivo gran premio. Si capisce come l'entusiasmo nell'affrontare semplici avversari computerizzati (per giunta dotati di una scarsa intelligenza artificiale) non raggiunga i massimi livelli, soprattutto pensando al nuovissimo World Rally Fever (di cui avete potuto leggere la recensione del buon FBS giusto il mese scorso), che caratterizza ogni pilota con una spiccata personalità.

Consoliamoci quindi con l'opzione che ci permette di disputare una sfida contro un amico, udite udite, utilizzando lo stesso computer: in tal caso, lo schermo viene diviso in due parti (come avveniva nell'immortale Lotus Esprit su Amiga) e il divertimento è assicurato; naturalmente è prevista anche l'opzione di collegamento in rete, fino a un massimo di quattro giocatori. Tenete presente che sia giocando da soli che con uno o più amici, si può decidere se disputare una gara a tempo, sulla falsariga dei coin-op, oppure impostare il numero di giri complessivo.

Per quanto riguarda la tecnica vera e propria, sono rimasto piuttosto deluso: non è affatto necessario vantare particolari doti di guida, dal momento che il gioco è decisamente semplice sia nella modalità Stock che in quella denominata "Formula 1"; dopo i primi giri di prova, ho praticamente imperversato su tutti i tracciati disponibili, giungendo primo nella stragrande maggioranza dei casi. Non pensate di esaltarvi in brusche frenate, clamorosi scontri e via dicendo: tanto per dirne una, ho completato il campionato senza MAI frenare e agendo solamente sul cambio. Non si capisce inoltre come i livelli di difficoltà siano implementati solo a livello di tracciato e non di intelligenza artificiale: anche i circuiti Pro, dopo un po' di tempo diventano più che abbordabili e avere a che fare con avversari più o meno "rimbambiti" non è certo il massimo del divertimento.

Mauro Bossetti

Ehm, qualcosa non è andato come doveva; niente problema: è possibile arrivare primi anche commettendo innumerevoli errori, per cui abbiamo tutto il tempo per riparare a quella che non è certo definibile "manovra ottimale".

PC

Speravo proprio che Speed Haste fosse un gioco che mi risollevasse da questo massacrante mese di studio&lavori vari, ma purtroppo mi sono dovuto ricredere dopo le prime partite. Come ho affermato poco sopra, il titolo non è né carne né pesce, per cui non saprei proprio a chi consigliarlo; gli amanti delle corse "demenziali" dovrebbero preferire programmi quali il pluricitato capolavoro Psygnosys o il recentissimo World Rally Fever, mentre coloro i quali prediligono le simulazioni farebbero bene a volgere la loro attenzione a Indy Car Racing II (la cui difficoltà è, a mio parere, addirittura esagerata; non spendo poi alcuna parola per l'inarrivabile - non nel senso di irraggiungibile ma con riferimento al fatto che pare non arrivi mai - F1GP 2: ormai vi sarete stufati anche voi di leggere rimandi più o meno velati all'atteso titolo di Geoff Crammond).

Con riferimento all'aspetto "esteriore" del gioco, possiamo affermare che il sonoro è quanto mai accattivante e che la grafica in SVGA è carina. Tuttavia, l'alta risoluzione è pressoché ingiocabile perfino su un Pentium 120 con 16 mega di memoria, e questo anche settando al minimo il dettaglio di sfondi e texture: non vi dico quindi il mio disappunto quando scopro di dover giocare a qualcosa in bassa risoluzione, dopo aver speso qualche milione per dotarmi di una macchina decisamente potente. Al di là del mio "astio", non si può che rilevare la scarsa capacità dei programmatori di ottimizzare il loro codice. Il voto attribuito alla grafica è simbolico, anche perché la bassa risoluzione è appena sufficiente.

Della giocabilità ho già parlato nel corso della recensione, per cui non mi resta che concludere con la longevità, sicuramente al di sotto dello standard cui ci hanno abituato gli innumerevoli titoli automobilistici che sono usciti sul nostro PC. L'impossibilità di modificare l'abilità di guida degli avversari computerizzati rende Speed Haste un prodotto appetibile solo per chi voglia accanirsi in un furioso multiplayer, magari su un solo computer; con l'avvertenza che, così facendo, il gioco richiede ulteriori risorse e l'alta risoluzione diventa da scattosa a ingiocabile.

Quasi dimenticavo! La confezione sbandiera il giudizio di una rivista straniera, che descrive il titolo come una delle migliori corse arcade 3D: che non abbiano mai giocato a Screamer?

HARDWARE

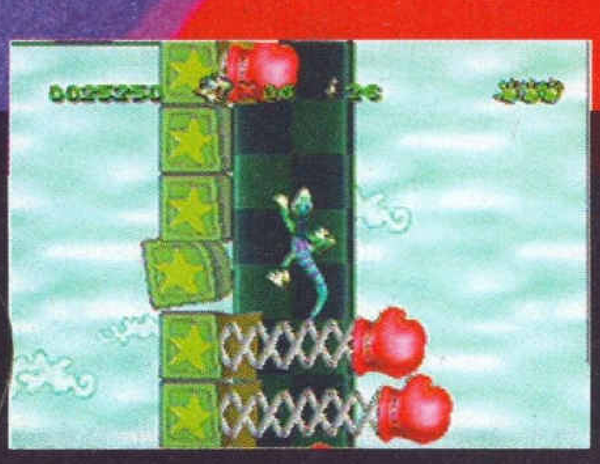
Per giocare a Speed Haste sono richiesti una scheda video SVGA, il DOS 5.0+ o Windows 95, un CD-ROM, una Sound Blaster compatibile, un joystick o un mouse; il gioco è completamente installabile su HD e richiede soli 7 MB, senza la necessità di avere il CD inserito nel lettore. Per quanto riguarda il processore, ho già affermato che l'alta risoluzione è scattosa anche su una macchina estremamente potente; tuttavia, attivando la bassa risoluzione e settando al minimo il livello di dettaglio, sfondi e texture, penso che perfino un 486DX/33 dovrebbe ricreare una accettabile sensazione di velocità.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

79

GLOBALE

GEX™



Energia, velocità, e quel salutare stile da rettile.

Pronto per un cocktail
di insetti
e di divertimento
con il tuo
Alter ego Gex?
Dimentica il buon
gusto.
Abbandonati al geco.

Un nuovo
gioco per
Sega Saturn™
e per
SonyPlayStation™

CRYSTAL DYNAMICS™

BMG INTERACTIVE

PlayStation™

©1995 Crystal Dynamics. All rights reserved. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. HBO is a registered service mark of Time Warner Entertainment Company, L.P.
Distribuito da BMG RICORDI Spa Via di S. Alessandro 7 - 00158 Roma - tel. 06/419951 - Milano 02/88812331

PARTECIPA AL COMBATTIMENTO, EVITA MUCCHE VOLANTI, RIDI IN FACCIA AL COMANDANTE, E TORNA ALLA TUA SCRIVANIA PER LE 9:00.

WING NUTS™

Lo Sparatutto che ti fa morire

Wing Nuts, Rocket Science, Rocket Science Games, and the Rocket Logo are trademarks of Rocket Science Games, Inc. Windows is a trademark of Microsoft Corporation.
© 1995 Rocket Science Games, Inc.

Distributed by BMG Interactive Entertainment International, a unit of BMG Entertainment.

PC CD

BMG INTERACTIVE

Software&Co.

ROCKET SCIENCE

THE DARK EYE

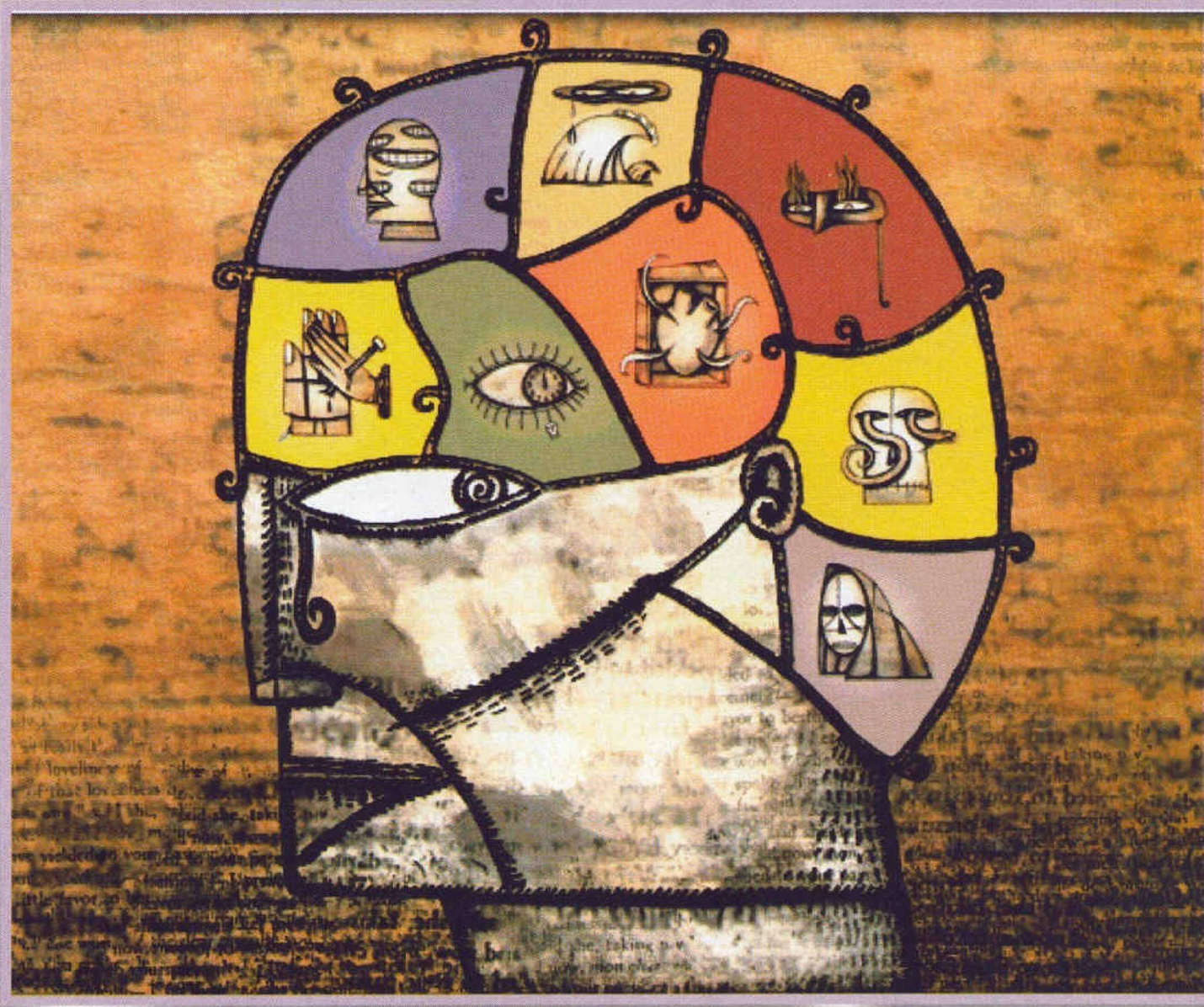
L'occhio oscuro della iNSCAPE si apre sugli inquietanti mondi di Edgar Allan Poe: scopriamoli insieme...

STAR PLAYER 90-94

È da qualche tempo che, nelle ormai rare occasioni in cui mi allontano dal mio mondo dorato fatto di news, Silver Disk e Facce da TGM, mi lamento del fatto che di idee nuove ormai se ne vedono sempre meno. Una volta ero indubbiamente meno scettico, meno esigente: sarà forse che facendo questo lavoro, dove di giochi se ne vedono decine ogni mese, si finisce col mutare le proprie prospettive e con l'emozionarsi sempre meno per quelle stesse cose che un tempo si ritenevano appassionanti, ma resta il fatto che le mie perplessità sono finora restate valide. Tutto questo fino a The Dark Eye, avventura dell'emergente e sconosciuta iNSCAPE (la minuscola iniziale è voluta) che mi ha sempre attratto sin dalle prime foto che ho avuto occasione di vedere nelle pubblicità delle riviste straniere.
Dopo aver cercato invano di saperne di più in questi mesi affidandomi ad Internet (il sito della software house in questione è stato terminato di recente), avevo ormai riposto le mie speranze in una rapida uscita del videogame. Presto detto, nel giro di pochi giorni la copia di The Dark Eye si materializza inaspettatamente all'interno di un pacco indirizzato alla mia attenzione dall'impeccabile PR della Warner Interactive International: il resto è cosa nota.
Appena tornato a casa, inserisco il dischetto argenteo nel mio quadrupla velocità e subito capisco che mi trovo di fronte a qualcosa di diverso: nel giro di qualche minuto sono infatti catapultato al di fuori della mia stanza, all'interno di una dimensione irreale dove un sottile senso di inquietudine pervade ogni mia azione, quasi sapessi che dietro la facciata esterna della realtà che mi circonda si nasconde un mondo inquietante popolato di omicidi, ossessioni, spietate esecuzioni e amori troncati tragicamente.
È stato quindi dominato da queste sensazioni che mi

Vostra cugina è appena morta e vostro fratello ne sta piangendo la scomparsa: di fronte a questa scena straziante, verrete colti da un'allucinazione che vi proietterà in una dimensione parallela...

Avete appena scoperto di essere stati seppelliti vivi e, dopo interminabili minuti passati a urlare e a grattare con le unghie i vellutati interni che vi circondano, venite soccorsi da quest'uomo. Ma quali sono le sue vere intenzioni: aiutarvi o terminare l'opera?



Ecco come si presenta la "mappa delle locazioni" una volta che avrete risolto tutte le avventure di The Dark Eye: la sequenza finale vi attende...

La vostra inserviente si è appena precipitata nella vostra stanza per dirvi che Berenice era ancora viva quando è stata trovata nella bara: una rapida occhiata alle vostre mani vi fa capire che voi ne sapete qualcosa...

Non tutti i racconti di Edgar Allan Poe sono interattivi: in due casi, infatti, le trasposizioni dei celebri racconti del narratore americano si ridurranno a delle sequenze di immagini commentate dall'oscura voce di W. Borroughs. Inutile dire come tutto ciò sia interessante, ma assai poco appagante ...

Ogni volta che avrete risolto uno dei racconti di Poe, durante i vostri stati allucinatori potrete vedere la tela che il vostro anziano ospite sta dipingendo. Terminata anche la successiva avventura, lo stesso quadro verrà appeso in una stanza della villa. Quando tutti i quadri saranno stati esposti, potrete finalmente assistere alla sequenza finale...

sono addentrato nel mondo di The Dark Eye, avventura statica in soggettiva ispirata a 3 novelle (Berenice, The Cask of Amontillado e The Tell-Tale Heart) del precursore del genere horror, quell'Edgar Alla Poe che, insieme ad H.P. Lovecraft, è stata una delle personalità che hanno profondamente contribuito a fare della cultura contemporanea quel che è.
Accompagnato dalla voce di William Borroughs (altro scrittore/pittore/attore di culto, da una cui novella è stato di recente tratto il film Il Pasto Nudo di Cronenberg), dalle musiche di Thomas Dolby (pioniere anni fa della musica d'atmosfera così come del genere pop) e dai 28 personaggi creati e animati in stop-motion da Dough Beswick (Beetlejuice, La Famiglia Addams e Aliens), il titolo della iNSCAPE è un'avventura ambientata il secolo scorso all'interno di un cottage situato da qualche parte sulle scogliere americane dell'Atlantico.
In visita da un vostro zio, verrete calati in una drammatica storia d'amore che vedrà coinvolti il vostro fratello e la vostra cugina, amanti segreti che pagheranno con la vita lo scotto della loro passione; all'interno di questo vortice di emozioni, verrete sempre più inghiottiti dalla casa nella quale soggiornerete per alcuni giorni, luogo capace di causarvi macabre allucinazioni che vi proietteranno di volta in volta all'interno delle menti dei protagonisti dei succitati racconti di Poe.
Nel primo di questi vivrete la storia di Berenice, una donna malata e segretamente innamorata dell'uomo che la assiste, Igeo: questi è un giovane divorato da un'insaziabile passione per la letteratura, tale da spingerlo a starsene rintanato nel suo studio per tutto il giorno. Tra i due parrebbe che possa scoppiare l'amore, con quella richiesta di matrimonio timidamente sussurrata dopo anni di convivenza, ma in realtà le cose non andranno come ci si potrebbe aspettare: non vi voglio anticipare nulla, ma sappiate che Berenice senza la sua medicina non può vivere e che Igeo ha una particolare ossessione per i denti, che predilige cavare alle persone appena morte...
Ne "Il Barilozzo di Amontillado" (questo il titolo che trovereste su una qualsiasi edizione italiana dei racconti di Poe) vivrete la vendetta di Montresor, nobile in disgrazia continuamente deriso e insultato da Fortunato, ricco uomo del posto appassionato di vini. "Un torto non è riparato se la punizione ricade sul vendicatore, e rimane ugualmente inespiato se il vendicatore non riesce a farsi riconoscere da colui che gli ha recato offesa": con queste parole si aprirà la vostra allucinazione che vi vedrà al tempo stesso vittima e carnefice di un'efferata rivalsa.
Da ultimo, ne "Il Cuore Rivelatore" un anziano signore cieco da un occhio verrà barbaramente assassinato dal suo compagno d'appartamento, così

L'inserviente viene a darvi la notizia della morte di vostra cugina: da questo momento in poi, gli eventi degenereranno in una mortale spirale di assassinii e misteri...

Se volevate un esempio dello stile grafico di The Dark Eye, credo che questo sia uno dei migliori che possa farvi: come vedete, tutti e 28 i protagonisti dell'avventura della iNSCAPE sono realizzati in plastilina, raffigurati con uno stile decisamente originale e animati in stop-motion. Il risultato, come potete vedere, è decisamente inquietante...

sicuro di aver realizzato il crimine perfetto da invitare addirittura gli agenti della polizia a restare il più possibile sul luogo del delitto. Ma all'improvviso, il cuore della vittima tornerà a battere sempre più ossessionantemente...

THE DARK EYE

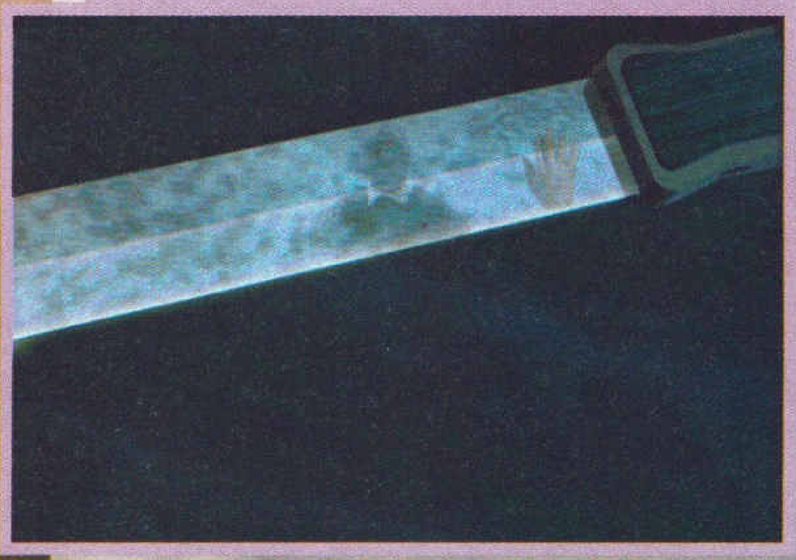
Ciò che vi proietterà in prima persona nelle menti dei protagonisti di questi racconti sarà, come accennato in precedenza, la stessa casa: nei momenti più disparati, infatti, la magione diverrà deserta, si oscurerà, vi possederà e le voci degli spiriti inizieranno a sussurrarvi parole indecifrabili. In questi momenti, vagando per le numerose stanze della villa, potrete "entrare" nei mondi immaginari di Poe specchiandovi in un qualsiasi oggetto rifletta la vostra immagine: una gabbia dei canarini per Berenice, una bottiglia di vino per The Cask of Amontillado e l'occhio vitreo di un pesce morto per The Tell-Tale Heart. Inoltre, nel caso del muro spaccato e dei bui sotterranei della magione, potrete assistere in modo non interattivo ad altri due racconti di Edgar Allan Poe, dei quali il più famoso è senza dubbio "La Maschera della Morte Rossa".
Una volta che avrete risolto tutti gli enigmi che la storia vi porrà di fronte, la casa tornerà alla sua dimensione reale e voi potrete proseguire nella soluzione del racconto portante, questa volta ispirato alla novella "Malevolence" di Russel Lees.
Come riuscire a non perdersi in un labirinto di esperienze dove realtà e allucinazione si intrecciano inscindibilmente? Semplice: all'inizio dell'avventura, vi troverete di fronte a un'immagine raffigurante una testa umana il cui cervello è suddiviso in varie zone. Ogni volta che risolverete un racconto, la porzione corrispondente verrà riempita da un'immagine: risolvete tutte le novelle e avrete non solo completato il disegno ma anche terminato il gioco.
Come avrete capito, allora, The Dark Eye è un titolo dalla struttura alquanto complessa, nel quale potrete vivere le esperienze più originali che vi siano state proposte negli ultimi anni. Già, perché non vi ho ancora detto che, mentre nelle novelle di Edgar Allan Poe voi potete seguire ovviamente solo la narrazione dello scrittore, nell'avventura della iNSCAPE in ogni racconto vestirete sia i panni della vittima che del uccisore: assassinerete e verrete assassinati, torturerete e verrete torturati.
Questa, a mio avviso, è la vera novità: cosa si prova ad essere seppelliti vivi in una bara? Quanto potrà urlare una persona quando, mattone dopo mattone, la si murerà viva nei reconditi anfratti di uno scantinato?
Come vedete, il titolo in questione non è certo per persone dal cuore debole, ma forse è meglio così:

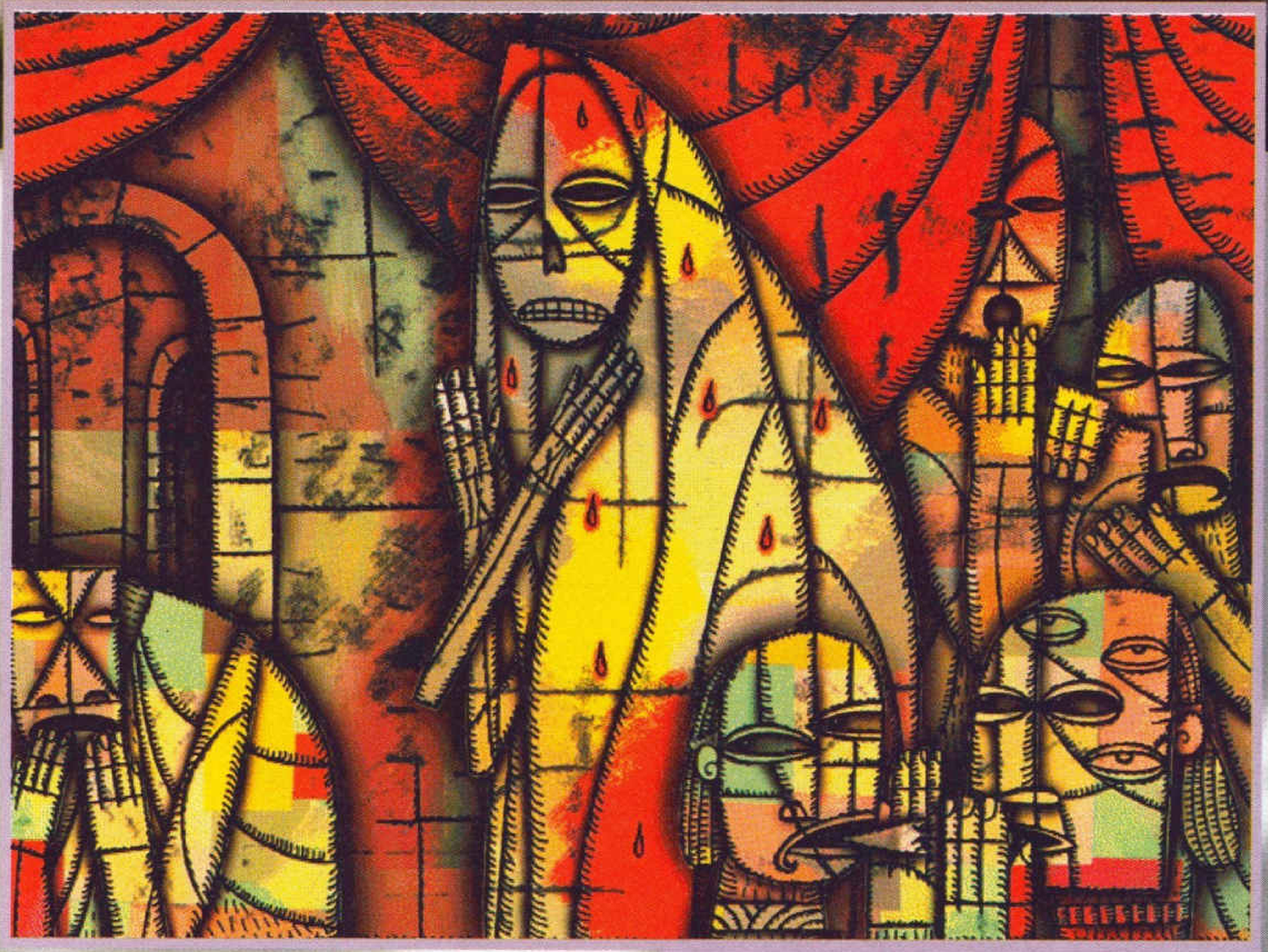
State vivendo una normalissima cena in compagnia del vostro amico. Uno di voi però è un feroce assassino e presto porterà a termine una spietata esecuzione: chi sarà la vittima e chi il carnefice?

Il Carnevale è una festa che in The Dark Eye assume sfumature sinistre, mentre vi aggirate per i vicoli del vostro borgo tra dame e cavalieri in maschera che conversano del più e del meno in un'atmosfera decisamente irreale. Tra questi, ignara, si nasconde la vostra prossima vittima...

Questo è forse uno dei momenti più emozionanti del gioco: dopo averlo fatto ubriacare, state murando vivo Fortunato, la persona che odiate. Tra preghiere, urla di rabbia e pianti isterici, le sensazioni che ho provato mentre depositavo un mattone dopo l'altro sono state incredulità, pena, senso di colpa e frustrazione per una barbara esecuzione che non ho potuto evitare: raramente mi era capitato che un videogame mi colpisse a questo punto...

Un tagliacarte lucente da accarezzare, la vostra immagine che si riflette nella fulgida lama: le avventure di Igeo iniziano da qui...





Ecco un'immagine tratta da "La Maschera della Morte Rossa": questo è forse uno dei momenti meno interessanti del gioco, visto che la voce narrante di Borroughs vi accompagnerà per 6 interminabili minuti...

Ecco una delle immagini della sequenza finale: dopo aver assistito alla morte di vostra cugina, vederla uscire dalla bara vi getterà nello sconcerto? Realtà o allucinazione?

da troppo tempo siamo abituati a storie simpatiche e carine, magari anche avvincenti, nelle quali prevalgono sempre i buoni sentimenti o dove l'umorismo, demenziale o meno, è l'asse portante su cui si reggono le vostre vicende. Con l'eccezione invece di titoli quali Darkseed e il più recente D, The Dark Eye va a inserirsi in quel filone di "avventure per adulti" che non possono che interessare chi ha ormai superato la fase della adolescenza o chi invece, ancora teenager, ricerca qualcosa di diverso.
Ma come vivrete le vostre esperienze "tecnicamente" parlando?
Ebbene, i programmatori della iNSCAPE ci propongono un titolo realizzato nientemeno che col Macromedia Director (un software solitamente utilizzato per programmare interfacce grafiche), dove su delle schermate rigorosamente statiche si muovono dei personaggi di plastilina coi quali potrete interagire grazie a un'efficacissima interfaccia punta e clicca. Questa, esattamente come in The 11th Hour, è rappresentata da una mano che scorrerà sui vari artwork che vi verranno proposti: l'unica cosa che dovrete fare sarà quella di individuare gli hot-spot presenti e scoprire come utilizzarli. Proprio questa incredibile somiglianza mi ha inizialmente lasciato perplesso, visto che la succitata avventura non mi ha mai completamente convinto in virtù della sua scarsa dinamicità, difetto questo che viene esasperato specie se si prende in considerazione un titolo quale Under a Killing Moon, la mia personale pietra miliare nel campo delle avventure.
Come avrete intuito però, mi sono bastati pochi minuti per convincermi del contrario e per essere catturato dal mondo di The Dark Eye: per questo motivo non indugerò oltre e passerò immediatamente al consueto commento riassuntivo...

Stefano Silvestri

Come ho avuto modo di dirvi, in The Dark Eye vedrete le cose sia nella prospettiva della vittima che in quella dell'assassino. Nell'immagine in questione, stiamo terrorizzando il nostro compagno di prima di ucciderlo: non appena questi ci riconoscerà, lo soffocheremo con un cuscino...

Notte fonda, luna piena, il mare è in burrasca: vostro fratello si sta disperando per la morte della sua amata quando qualcuno lo assale. Di chi si tratta e, soprattutto, come andrà a finire?

HARDWARE

Per vivere gli orrori di Edgar Allan Poe avrete bisogno di almeno un 486 DX33 MHz, un CD-ROM a doppia velocità, una scheda sonora a 16 bit, una scheda grafica che vi permetta una risoluzione 640 x 480 a 256 colori, 8MB di RAM e Windows 3.11 o Windows 95. Per ottenere comunque dei risultati soddisfacenti, mi sento di consigliarvi quantomeno un lettore 4x e 16MB di RAM.

PC

The Dark Eye, come avrete avuto modo di capire, è l'esperienza videoludica più originale che mi sia capitato di vivere negli ultimi anni, non solo per la trama in se stessa, ma anche e soprattutto per il modo in cui essa è descritta. Tralasciando infatti la scarna presentazione cui si assisterà una volta avviato il gioco, la prima cosa che salta all'occhio è l'eccezionale caratterizzazione della grafica: tutto, dagli inquietanti volti dei protagonisti alle schermate statiche dei racconti non interattivi, è improntato all'originalità più esasperata, con delle interessanti "contaminazioni" tra l'arte raffigurativa puramente surrealista, quella astrattista alla Picasso o quella invece più "contemporanea" alla Dave McKean.
Una volta superato questo primo impatto, dovrete fare i conti con un sonoro perfettamente in linea con l'avventura, scarno ed essenziale quel che basta per lasciare il segno quand'è presente, ma anche inquietante e d'atmosfera quando si tratta di rendere irreale la realtà che vi circonda.
La giocabilità si attesta su dei valori estremamente convincenti, essendo infatti contraddistinta da un'interfaccia originale, bella da vedere e, al tempo stesso, così intuitiva da rendere superflua la consultazione di un qualsiasi libretto d'istruzioni. Molto interessante è poi il fatto che The Dark Eye è un avventura non-lineare, il che significa che non è obbligatorio procedere secondo un ordine prestabilito: se non si riesce a risolvere un determinato racconto, si può sempre passare a un altro o, addirittura, "viverlo" nella prospettiva opposta dell'altro protagonista: risulta quindi estremamente difficile giungere a un punto morto e provare quella frustrazione che invece contraddistingue quei titoli improntati a una trama lineare.
Siamo quindi di fronte alla nuova pietra miliare per quanto riguarda le avventure?
Sull'onda dello slancio iniziale mi verrebbe da rispondervi di sì, ma purtroppo non è così, in quanto The Dark Eye presenta delle pecche che, sommate l'una all'altra, lo rendono un prodotto pur bello ma non per tutti. Partiamo dalla prima: il gioco della iNSCAPE è completamente in inglese e, al momento, non si è conoscenza di un'eventuale localizzazione in italiano. Considerando che le parti scritte sono poche e relativamente ininfluenti al fine del gioco, si capisce come la comprensione del parlato diventi allora determinante: purtroppo però questo, per essere compreso, richiede una più che discreta conoscenza di base della lingua anglosassone, soprattutto se si considera che William Borroughs parla volutamente con la voce impastata e cantilenante del vecchio ormai consumato dalla vita e dall'alcol.
La seconda obiezione che si può muovere al titolo in questione è forse l'eccessiva facilità che può incontrare chi già abbia letto i racconti di Edgar Allan Poe: le singole sotto-avventure sono infatti estremamente fedeli alle novelle originali e, tra l'altro, sapere già come andranno a finire aiuta in modo non indifferente. Peraltro, anche chi fosse totalmente a digiuno di reminiscenze letterarie, se procederà con metodo incontrerà delle difficoltà non certo insormontabili nella prosecuzione del gioco. Da ultimo, l'hardware richiesto per visualizzare le schermate statiche è alquanto esoso in termini di RAM, il che restringe la fascia di persone che si possono permettersi di giocare al titolo della iNSCAPE.
Riassumendo, la valutazione che mi sento di dare a The Dark Eye è quella che vedete qui di seguito: se avete già letto i racconti di Edgar Allan Poe vi consiglio però di sottrarre almeno due punti e, se non conoscete più che bene l'inglese, vi invito a toglierne altri 4.
Al di là di questi freddi calcoli, resta comunque il fatto che se state cercando qualcosa di veramente diverso, che vi catturi e che vi proietti in una dimensione di orrore e sottile malessere, questo è il titolo che fa per voi.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

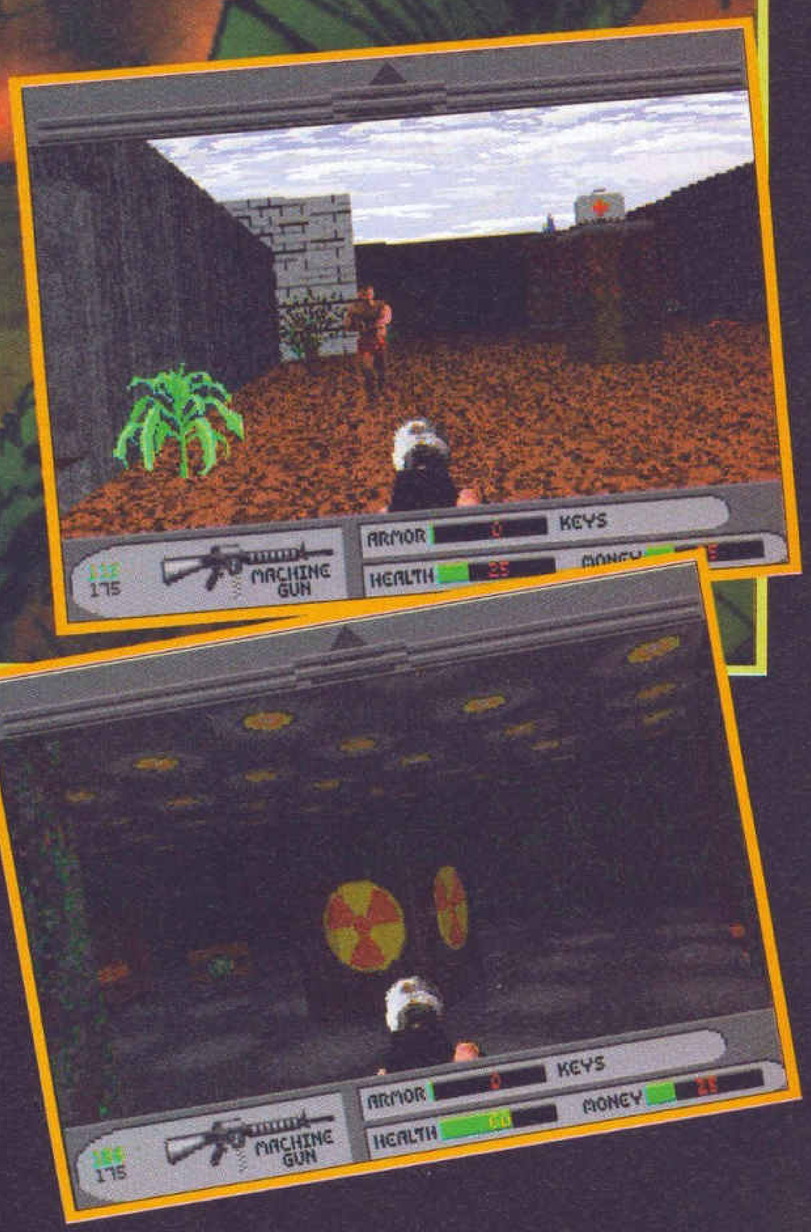
90
GLOBALE

GIOCOFOLLIA®

Via Parma, 5/5a(Via Nazionale) Tel.4746415 ROMA

ISLAND PERIL

THE ADVENTURE OF A LIFETIME. QUITE POSSIBLY YOUR LAST.



Atlantean Interactive Games

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON srl

Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.

EVOLUZIONE DELLA SPECIE.

BAESSO GRAFICA

Giugno 1996

aprirà a Torino il più mega dei megastore di videogiochi d'Italia.

Un nuovo QUEEN COMPUTER SHOP più multimediale e più ricco.

Preparatevi. Stiamo arrivando... e sarà grandioso.

QUEEN computer SHOP

l.go Turati, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

91 CLUB

IL PIÙ ECCITANTE
BLACK JACK
INTERATTIVO SU
CD-ROM

Vivid interactive

Vivid INTERACTIVE

Distributore esclusivo per l'Italia:

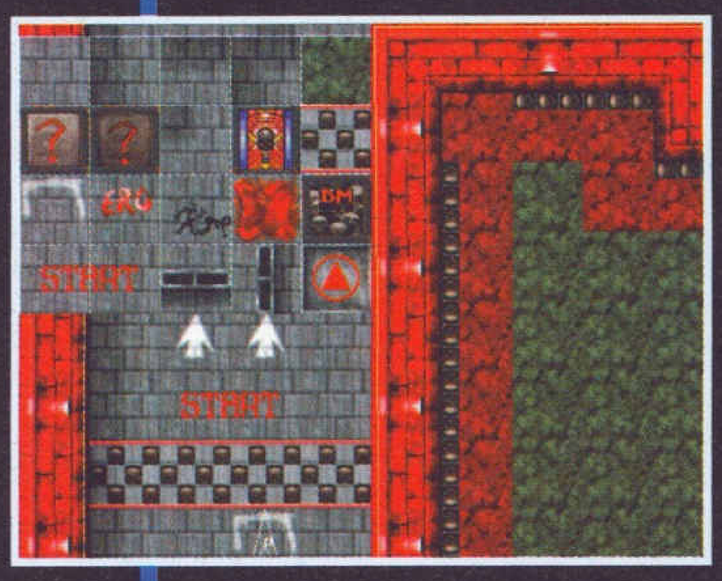
FINSON srl

Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.

A LOOK IN THE FUTURE

IL MESE DELL'UPGRADE

Dopo quello della prevenzione dentale e della pace mondiale, la neonata "lega delle software house" ha deciso di dedicare questo mese all'annuncio di una serie infinita di nuove versioni e data-disks. Il primo posto spetta a Gloom (mi sa che TMB non sarà d'accordo, visto chi ho "declassato" al terzo posto...), di cui quei mattacchioni di Alex Amsel e soci annunciano il seguito appositamente per CD32 e un dischetto pieno zeppo di nuovi scenari. Direttamente dall'Alternative, gli arrabbiatissimi programmatori, completamente insoddisfatti dello scarso riscontro di vendite rispetto alla qualità di Super Tennis Champs, annunciano l'uscita della promessa espansione comprendente giocatrici donne e opzione per il doppio misto: eletta finalmente a protagonista dello schermo, neanche la vostra ragazza avrà più nulla da obiettare. Che cosa manca... vediamo... ah già, potevo forse tralasciare Extreme Racing? No di certo, perciò beccatevi (spero il mese prossimo) l'editor di tracciati e una serie di nuovi livelli, oltre a una serie di routine ottimizzate per migliorare la già più che sufficiente velocità. Se siete impazienti e disponete di un accesso Internet, inoltre, attaccatevi ad Aminet e scaricate sin d'ora il patch per abbassare la difficoltà del gioco.



ITALIANS DO IT BETTER

Già da un po' di tempo a questa parte i programmatori nostrani stanno sganciando delle gran sventole nello stomaco dei puntigliosissimi inglesi, da sempre fieri del loro primato continentale nel campo della produzione videoludica (mentre per quella "seriosa", ci pensa la Cloanto a dare filo da torcere a tutti). Da un lato le recensioni del mitico Breathless erano piene di lodi e punti esclamativi, dall'altro, però, molti buoni titoli quali Black Viper sono stati sostanzialmente ignorati o (ed è il caso dell'originale Virtual Karting) addirittura bistrattati, senza contare gli sdegnosi commenti dei coder britannici. Fabio Bizzetti, programmatore del primo episodio, si è rimesso al lavoro per il suo e il nostro piacere e sta per sfornare Virtual Karting Deluxe. Dalla press-release della OTM apprendiamo che è stato tutto migliorato: grafica in 2x1, ray-tracing (molto "fake" sia ben chiaro. NdTMB) in tempo reale, uno "scenario" più realistico con alberi ai lati della strada, cartelli etc., una completa reingegnerizzazione dei percorsi e, ciliegina sulla torta, tre di loro sono tutti nuovi. Se siete alla ricerca di una scusa per non comprarlo, vi tolgo subito quella del costo troppo alto, in quanto dovremmo ritrovarcelo sugli scaffali per circa 45.000 lirette. Che tutti i possessori di Amiga-AGA tengano d'occhio TGM del prossimo mese!

FABIO NON SI RIPOSA MAI..

Due box per lo stesso programmatore! Ebbene, per quanto mi riguarda il Bizzetti merita attenzione e perciò sappiate che sta lavorando su un secondo progetto per la OTM, Virtual Rally, di cui sapremo di più in autunno. Tutta la documentazione di cui disponiamo per il momento dice di un nuovo motore 3D per rendere sempre più realistici salti, colline, acqua e riflessi e che i formati previsti sono quello Amiga e PC (da confermare). L'obiettivo dichiarato, ambizioso, è quello di rivaleggiare con Sega Rally.

TITOLI, TITOLI, TITOLI...

Oh che bello... da qualche sperduta directory nel mio hard disk è saltata fuori una lista di release prossime venture, tanto lunga e lapidaria che sembra fatta apposta per farmi riscrivere il box degli "annunciati, punto e basta". Eccoci quindi ad aggiungere un nuovo nome alla lista dell'onnipresente Fabio Bizzetti, Star Fighter, mentre per il mese prossimo dovrebbe essere disponibile Putty Squad della System 3 (mai uscito ufficialmente per motivi misteriosi). Per tutti i numerosi nostalgici che sicuramente si aggirano per queste pagine, eccovi inoltre la promessa di Boulderdash 3D e Pole Position dalla Ascon, mentre su misura per chi non si accontenta di Super Tennis Champs e del suo data-disk, gli Spooky Fellows produrranno Quiet Please Tennis. Proseguiamo a colpi di sport aprendoci la strada tra NBA Jam , Street Racer e Championship Manager II, che dovrebbe essere già in circolazione quando leggerete queste righe, mentre concludiamo la carrellata ribadendo l'uscita, prima o poi, di Legends dalla Krisalis e Seventh Sword of Mendor della Grandslam. Di entrambi questi due, insieme all'ormai cronicamente rimandato TFX, i programmatori promettono demo a più non posso al più presto possibile: tenete d'occhio Aminet, il TMB che ci scorrazza sopra tutto il tempo e, chissà mai, il CD di TGM...

BRUTTI E (SEMPRE PIU') CATTIVI

I Click Boom ce l'hanno fatta! La scatola di Capital Punishment avrà, se tutto va come previsto, una bella fascetta con su scritto l'equivalente burocratico di "non comprarmi se sei molto giovane, perché sono un gioco violentissimo e i tuoi genitori potrebbero arrabbiarsi molto gettando una casuale occhiatina sul monitor intanto che ti sollazzi guidando una donna mezza nuda o impali un lottatore su dei grossi spuntoni". Beh, forse sarà qualcosa di più breve... Da notare anche i "flash subliminali" ad ogni colpo, per obbligarvi a comprare altre tre copie del gioco. Oltre a tutto quello che vi ho già detto nei mesi scorsi, nella versione finale si prevede di implementare il gioco via modem, il miglioramento dell'efficacia delle mosse direttamente correlato all'uso più o meno intensivo che ne fate e un limite opzionale di tempo per ogni scontro.
I lottatori, che avevo quantificato in almeno quattro, sono già diventati sei e spero che alla fine siano ancora di più. Ragazzi, io sono agli sgoccioli: se 'sti canadesi non si decidono a rilasciare un'altra demo o qualcosa di interessante di cui parlare finirà che come recensione consegnerò al TMB solo la tabella dei punteggi!

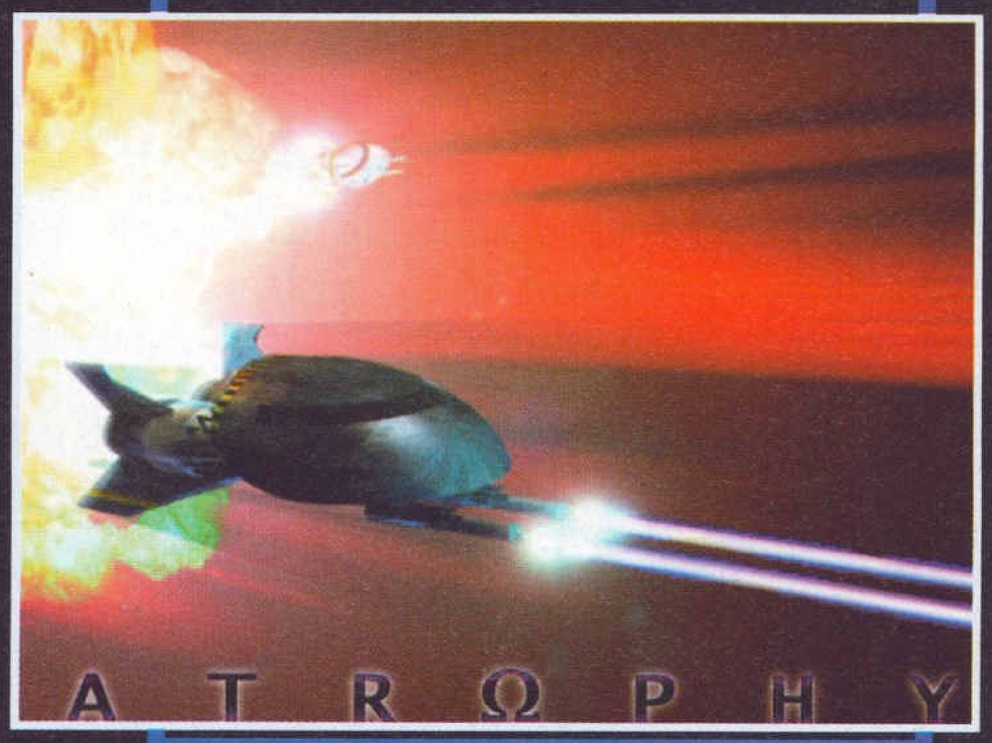
AMIGA NEWS

PHASE V BALLA DA SOLA.

Nel momento in cui scrivo non si sa ancora nulla sulla conferenza stampa della Viscorp, ma a dispetto di come vadano le cose, il destino di Amiga sembra essere comunque al sicuro. In data 15 maggio, infatti, la Phase 5 ha annunciato che produrrà un Amiga basato su PowerPC entro i primi sei mesi del '97, continuando nel frattempo a supportare il progetto PowerUP, che permetterà agli attuali Amiga di espandersi verso il RISC in modo del tutto indolore.
Ma ritorniamo al discorso iniziale: dalla press-release emerge chiaramente che i tedeschi della Phase 5 non hanno affatto gradito la politica di AmyTech, sia dal lato marketing che da quello della ricerca e sviluppo: insomma, prezzi troppo alti e una costante quanto discutibile scelta di adottare soluzioni provenienti dal mondo PC (una ben poco velata critica al Walker, che oltre ad avere un pessimo design, ricicla componenti di PC senza troppi complimenti).
In questo modo, infatti, si finisce con lo snaturalizzare il concept stesso dell'Amiga, riducendolo a poco più di un clone come tanti altri, il che non gli fa affatto onore. Lo scopo di Phase 5 invece è quello di "ristabilire l'ordine", di dare vita cioè a una macchina dotata di una potente CPU centrale, affiancata da un chip-set proprietario altamente customizzato, in grado di superare di gran lunga qualsiasi computer presente sul mercato.
Tradotto in specifiche tecniche si tratterebbe di creare un Amiga in grado di lavorare con risoluzioni minime (!!!) di almeno 1600x1200 a 24Bit con 75Hz di refresh, decodificatore MPEG di serie, hard disk da 1GB e CD-Rom 4x SCSI II, porte SVHS e ISDN, PowerPC 603e a 120MHz, 16MB di RAM e Genlock a 24BIT, il tutto per 3000 marchi circa (poco più di 3 milioni se la lira tiene). Il bello è che i produttori sono convinti di poter offrire fra un anno un sistema dalle caratteristiche superiori, visti i continui cali di prezzo dell'hardware, ciò significa che il processore potrebbe addirittura essere un 166MHz! Per chi poi vorrà disporre di un sistema high end, esisterà l'opzione con PowerPC 604 a 150MHz, acquistabile alla modica cifra di 4000 marchi.
Il sistema operativo non sarà una specie di grosso "patch" come nel caso del MacOS (tutt'oggi ancora ancorato alla specifiche della serie 680x0), ma un qualcosa di molto più snello ed efficiente, compatibile con l'AmigaDOS 3.x, ma completamente programmato in codice PowerPC nativo.
Anche CyberGraphiX si gioverà della potenza del RISC, includendo estensioni multimediali e tridimensionali. Ritornando invece al progetto PowerUP, va chiarito che i tempi di rilascio delle schede PowerPC per gli sviluppatori ha subito un grosso ritardo a causa delle discrepanze con AmyTech (ormai definitivamente fuori dal progetto) e soprattutto per la necessità di stendere CHIARAMENTE le specifiche dei futuri sistemi PowerAmiga.
Ci sarebbero tante altre cose da dire, ma purtroppo lo spazio stringe e inoltre devo lasciare un bel po' righe vuote in attesa di qualche notizia da Tolosa, dove Viscorp sta per definire una parte del futuro Amiga...

GUARDATE CHE BELLA!

Sto parlando dell'immagine d'apertura di Atrophy! Speriamo solo che a questa bella illustrazione segua presto il gioco definitivo... magari ci scappa pure il demo da mettere sul CD.

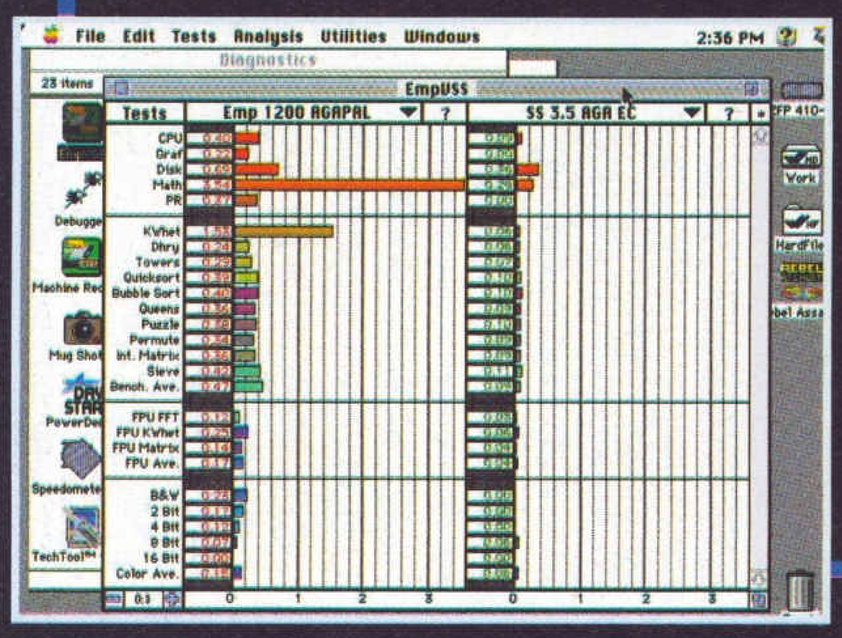


MA DAI, E' UNO SCHERZO!

Invece no. Nonostante la conferenza di Viscorp sia terminata da parecchie ore, nel momento in cui scrivo (lunedì 20 maggio) non si sa ancora nulla, quindi a malincuore dobbiamo necessariamente rimandarvi al numero prossimo per ulteriori novità. Ma non preoccupatevi, poiché in ogni caso i colpi di scena sembrano non mancare. Sta infatti per nascere una nuova società di computer, PIOS, intenzionata a produrre il successore di Amiga... sembra quasi assurdo ma è proprio così. Buona parte degli ex-impiegati di Amiga Technologies, più alcune vecchie conoscenze hanno tutta l'intenzione di produrre un nuovo computer basato su PowerPC e su un rinnovato sistema operativo basato sull'attuale AmigaDOS 3.1. Che cosa ne verrà fuori è difficile dirlo, ma con nomi del calibro di Dave Hanye (sicuramente il più ammirato degli ingegneri Commodore), John Smith (responsabile per sette anni delle vendite Amiga in Inghilterra) e Peter Kittel (una delle figure più rappresentative di AmyTech), ci sarà di che stupirsi.
A conti fatti nel giro di un anno potremmo ritrovarci addirittura con tre modelli di Amiga prodotti da altrettante società (PIOS, Phase 5 e Viscorp). Speriamo solo che si accordino sulla compatibilità...

EMULAZIONE TOTALE

Nessuna notizia ufficiale né data di rilascio, apprendiamo però dal programmatore di questo famoso emulatore PC che la nuova versione supporterà le istruzioni dei 486, oltre ad avere maggiore velocità e completezza. "Non aspettatevi miracoli", dice l'autore, "ma se volete far girare Doom non avrete nessun problema". Già, Doom... E se io volessi farci girare Quake?



Beh, Jim Drew potrebbe avere la soluzione adatta alle vostre esigenze. L'Emplant la conosciamo tutti benissimo, di nuovo c'è la versione PCMCIA dedicata ai possessori di A1200. Tale scheda, annunciata da anni, sembra essere finalmente giunta allo stadio finale, tanto che potremo vederla nei negozi entro un mesetto. Ma cosa potrebbe spingere un normale utilizzatore di ShapeShifter (sharewa-re), l'emulatore Mac per eccellenza, a spendere tutti quei soldi (ancora da quantificare a dire la verità) in una scheda che apparentemente non offre nulla di nuovo? Beh, una cosa è certa, da un test comparativo (quello che vedete in foto) sembrerebbe proprio che l'Emplant superi di gran lunga le capacità di SS, soprattutto in fatto di calcoli e refresh video.
Se poi il caro Jim includerà la possibilità d'installare il celebre modulo d'espansione 586DX (che su uno 060 permette di emulare un Pentium!), forse Quake potrebbe diventare realtà anche per gli amighisti... non ci resta che attendere ulteriori sviluppi.

ARIVUIS

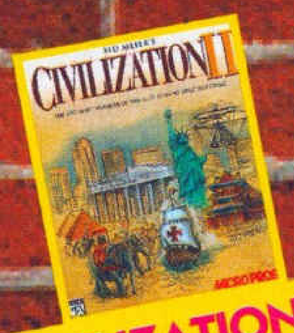
I PREZZI PIU' BASSI, I GIOCHI PIU' BELLI (LO SANNO ANCHE I MURI!!!!)

ATTENZIONE! GRANDE ASSORTIMENTO SONY PLAY STATION E SATURN

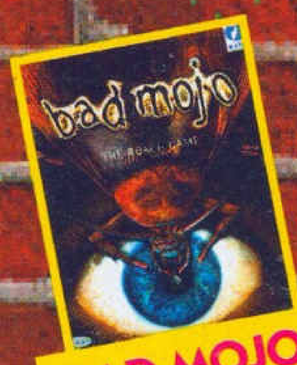
OFFERTA WARCRAFT 2 + EXPANSION L. 149.000

WARCRAFT 2
L. 99,900

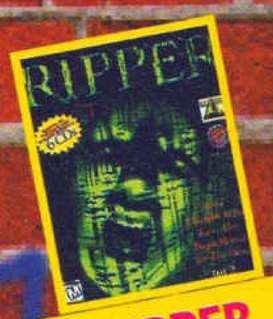
WARCRAFT 2 EXPANSION SET
L. 59,900



CIVILIZATION II
L. 109,900



BAD MOJO
L. 99,000



RIPPER
L. 119.000

GRAND PRIX 2
L. 95,000

TERRANOVA
L. 109,000

SILENT HUNTER
L. 79.900

DUKE NUKEM 3D
L. 89.000

TWENTY WARGAMES CLASSIC
L. 79,000

WING COMMANDER IV
L. 105,000

TOSHINDON
L. 99,000

THE SETTLER II
L. 109,900

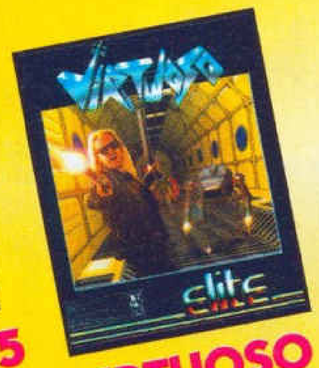
GRANDI OFFERTE PC E CD ROM A PARTIRE DA L. 19,000

DESKTOP/MINITOWER
Pentium 100 Mhz intel (triton)
8 Mb ram Hd 1,1 GB Mb:
triton originale 256+eide pci
SVGA pci sis/c15430 1Mb(exp2)
FLOPPY 3.5" 1.44
Tastiera 102ita mouse 31b+4isa
2 seriali 1 pallela veloci
Monitor 14" Diamond digitale colori 0,28
L.R.N.I.
DOS 6,22 ita WIN 3,11 ita
lire 2,099,000 + iva

Differenza da Pentium 100 a 120 lire 125+iva
Differenza da Pentium 100 a 133 lire 209+iva
Sistemi operativi DOS 6.22ita WIN 3.11ita lire 210+iva

OFFERTISSIME

STRIKER 95
L. 59,000



VIRTUOSO
L. 59,000

GIOCHI ELECTRONIC ARTS
L. 39,900 + iva

ARIVUIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation

TROVI ANCHE LE MIGLIORI RIVISTE SPECIALIZZATE

ARIVUIS

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

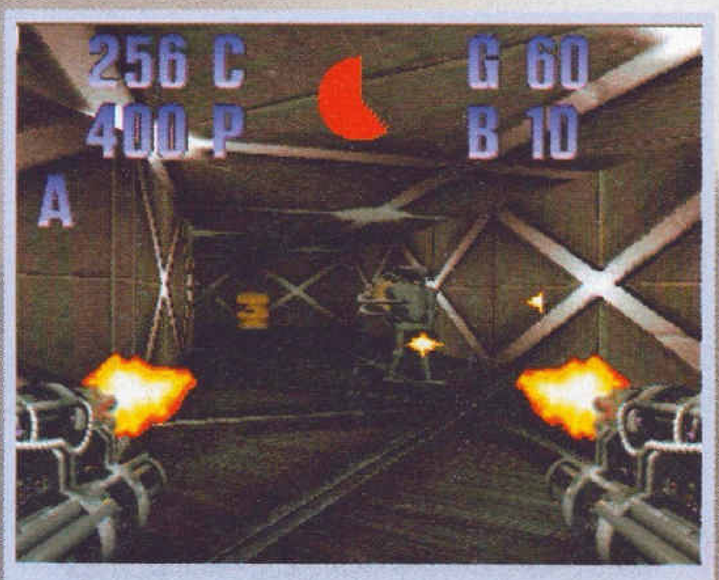
VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26
Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

TUTTI I NOMI, LE IMMAGINI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE.

NEMAC IV

REVIEW

Proprio quando non te l'aspetti, proprio quando mancano due giorni alla chiusura del numero e ti sei rassegnato a presentare ai fedeli lettori niente più che qualche titolo di secondo piano, che cosa ti combinano alla Zentek?

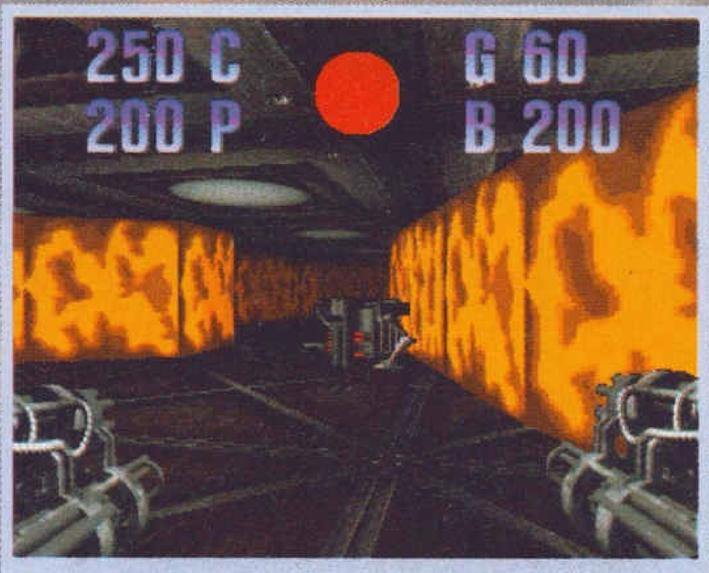


Ma che bel robottone: quasi quasi gli sparo...

Quando un gioco esce a ridosso della chiusura del numero non so mai se esserne contento o no. È un piacere avere qualcosa di nuovo e di bello da recensire, ma ciò significa in ogni caso che io quel gioco non me lo potrò certo godere, in quanto sarà troppo forte la voglia di presentarvelo il più presto possibile. Lo giocherò allora solo per poterne fare la recensione a tempo di record, incasinandomi irrimediabilmente la programmazione settimanale... So già che finirò con l'odiarlo con tutte le mie forze (io provo lo stesso sentimento verso la tua infima persona... ma come diavolo t'è saltato in mente di scrivere con il Word?!? Ci sono tutti gli accenti sbagliati! NdTMB) (non è questione del Word o meno: è che lui stesso non ha voluto usare le accentate... NdSS).

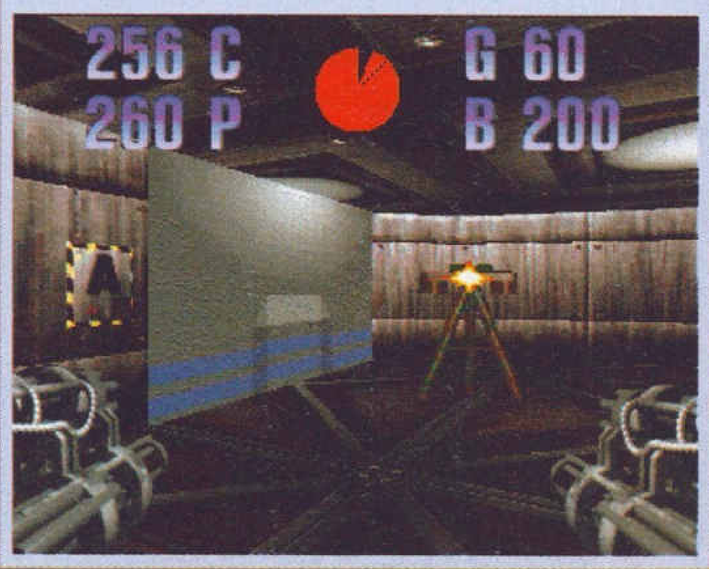
Beh, questa è la prassi, ma non è certo il caso di Nemac che sia io che voi stavamo tutti attendendo con trepidazione. Se da un lato la quantità di titoli è diminuita (teniamo presente, comunque, di trovarci in un periodo di tradizionale "stanca" del mercato), sembra essersi scatenata una insolita guerra della qualità che a colpi di Breathless, Gloom Deluxe, Breed 3D 2, Extreme Racing, Virtual Karting, Fightin' Spirit e Capital Punishment, non può che portare immagini sfavillanti sui nostri monitor e un po' di soldi (se lo meritano) nelle tasche dei bravi coder. Forse a qualcuno sembrerà strana questa considerazione, ma fermatevi un attimo a riflettere... Proprio in quel mercato da tutti considerato ormai defunto e le cui dimensioni non fanno comunque pensare a una pronta ripresa, stanno velocemente venendo alla ribalta i migliori e non i più grossi, come invece accade più o meno ovunque.

Vi dico subito che proprio per dare a Cesare l'importanza che gli spetta di diritto (domani mattina vado a registrare il copyright su questo nuovo proverbio), sono andato in "trasferta" a provare Nemac IV su un sistema non proprio low-end di cui vi parlo nell'hardware e che vi prego di tenere presente mentre leggete la recensione. Una volta scompattati gli archivi e adempiute le procedure d'installazione (obbligatorie), ecco finalmente che i tedeschi ci danno la prima soddisfazione: non ci siamo persi nessun Nemac precedente, tant'è che il numero "IV" in questione è solo l'ultimo nato di una serie di cervelloni nurobion... biosintet... macrobiotici, forse... Beh, in ogni caso si tratta di un qualcosa di terribilmente evoluto ed efficiente, a cui è stato affidato il compito di gestire il sistema di difesa dell'organismo militare di una quantità di stati della Terra. I modelli Nemac I, II e III, a loro volta adibiti a funzioni di coordinamento delle organizzazioni locali, fanno direttamente capo al quarto. A scanso di equivoci, il cervellone è stato collocato nel più buio livello sotterraneo del più inespugnabile dei bunker protettivi, circondato di droidi da guardia e da personale armato sino ai denti. Siamo nell'anno 2066, quando a Nemac IV viene definitivamente attribuita la funzione di coordinamento dell'intero sistema difensivo terrestre. Un piccolo problema si presenta però all'attenzione dei responsabili: e se il software di Nemac avesse qualche bug (i programmatori scarsi si tramandano di generazione in generazione)? Meglio fare un test di prova, e così viene deciso un attacco simulato alla base. Simulato tanto bene che Nemac reagisce di conseguenza, scatenando una rappresaglia totale dapprima contro il personale della base e poi, senza controllo, contro tutto il pianeta. Gli scienziati sono riusciti a disturbare le funzioni neurali del supercalcolatore togliendogli il controllo diretto dei droidi a difesa della base, ma un accesso diretto alla stessa resta comunque impossibile. Una via alternativa consisterebbe nel guidare a distanza uno dei suddetti droidi, da Nemac considerati "interni" e quindi non pericolosi, fino al cuore del sistema e disattivare una volta e per tutte l'artificial intelligence più rompiscatole che ci sia. Per la prima volta nella storia dei videogiochi, tra l'altro, la situazione non sembra poi così disperata : siete solo l'"ultima speranza", non potete fallire e contano tutti su di voi. So che morite dalla voglia di tirarvi indietro, ma purtroppo per voi avete in casa un'Amiga e quindi non potete non dare una mano alla causa.

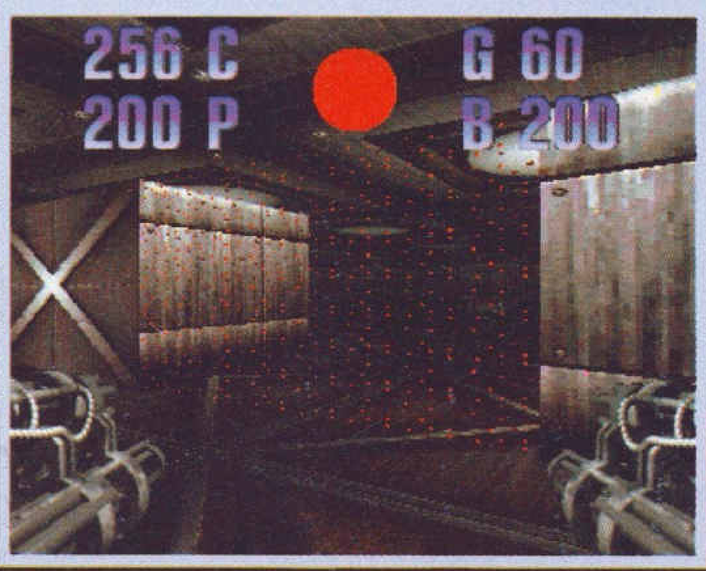


Il design dei robot di servizio non è particolarmente esaltante e ricorda non poco le vecchie serie di fantascienza degli anni '70.

Questi mitragliatori sono insistenti quanto dolorifici: per fortuna non hanno molta resistenza.

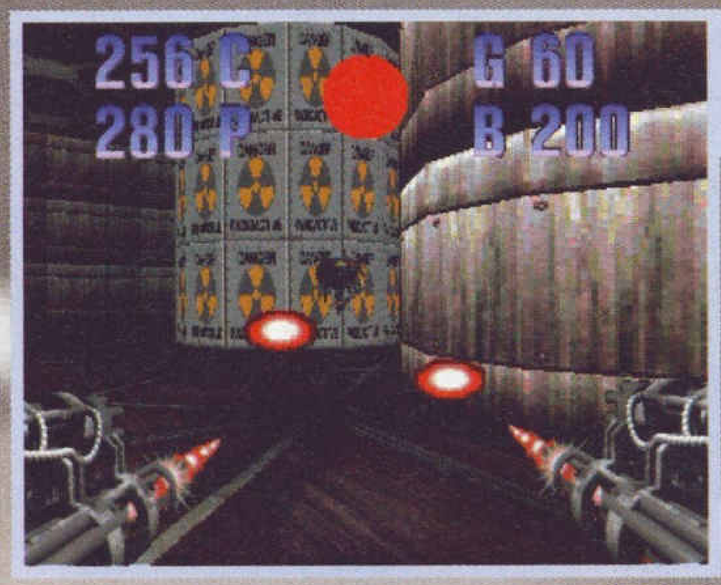


Alcune sezioni labirintiche sono protette da barriere laser: ovviamente, per aprirle, dovrete trovare l'interruttore giusto.



Un esempio "dell'intelligenza scarsa" dei nemici presenti nel gioco: questi mech bipedi non si muovono d'un millimetro fin quando non aprite il fuoco!

Visionata l'intro, composta di sequenze animate di varìo genere e molto ray-tracing, vi trovate di fronte a un vero e proprio spara-e-fuggi tridimensionale della consolidata stirpe "ammazza tutto ciò che si muove e apri quella porta". Delusione per tutti coloro che desiderano anche un po' di storia e interazione con l'ambiente, sollievo per chi di pensare proprio non ne ha voglia e non vuole che percorrere di corsa i dungeon scegliendo al massimo che tipo di arma usare. L'azione si svolge lungo vari livelli di crescente grandezza e complessità: una volta entrati in uno, si tratta solo di trovare l'uscita per quello successivo aprendosi la strada tra droidi di vario tipo che spaziano dagli scassatissimi quattroruote alti la metà del vostro 'mech (o almeno spero che lo sia: mi scoccerebbe molto sapere di stare salvando la Terra alla guida di uno di quei cosettini) a dei robot appesi al soffitto, passando nei livelli più avanzati per bipedi semoventi molto simili agli esseri umani. Caratteristica comune a tutti è la gran voglia di fare baldoria con i vostri resti fumanti, cosa che dovrete assolutamente evitare disponendo di un nutrito arsenale inclusivo di: mitraglietta, plasma, lanciagranate e bombe radiocomandate. Per recuperare le forze, invece, sparsi qua e là ci sono medikit e munizioni varie.



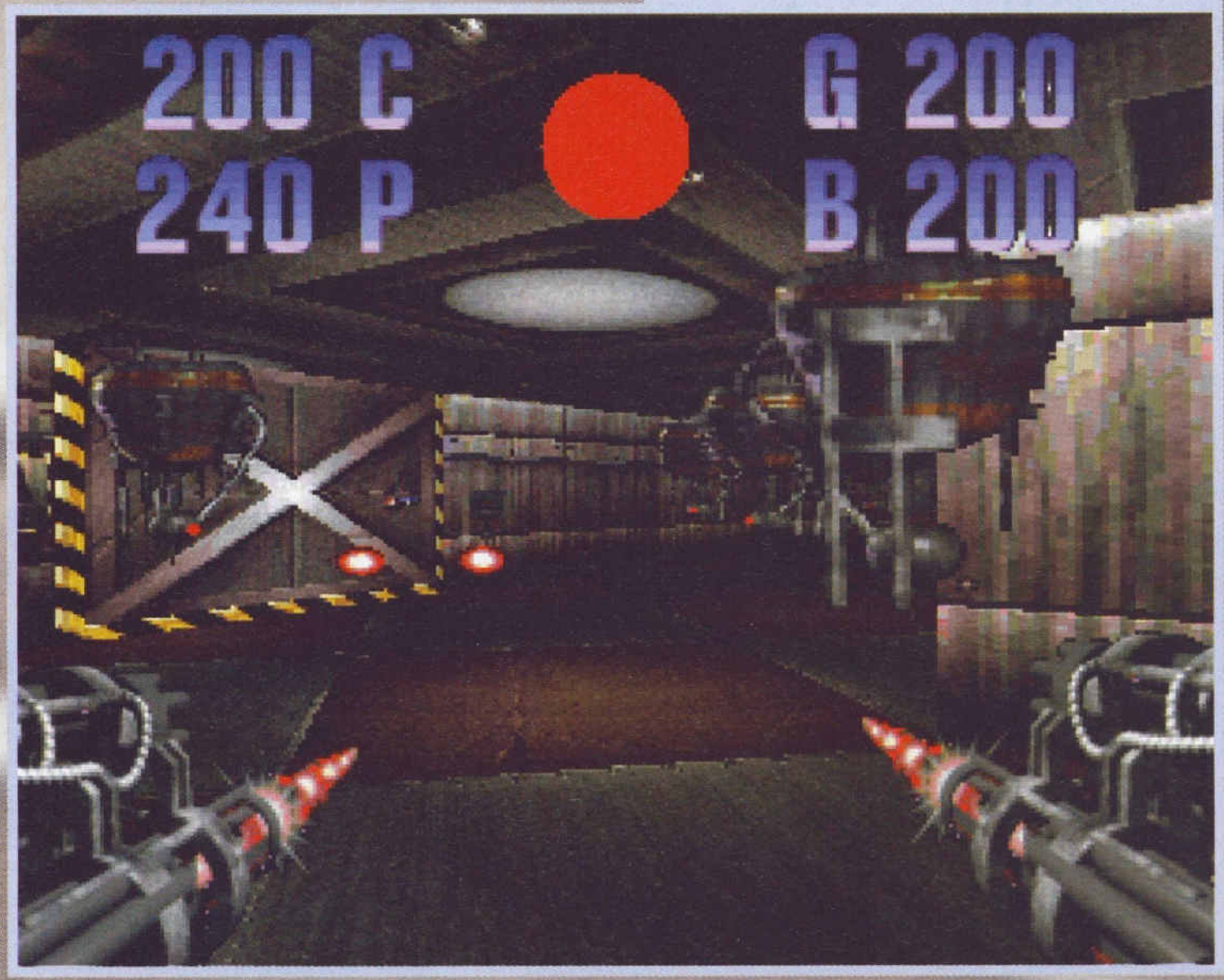
Certo che bisogna essere proprio scemi per scatenare una sparatoria nel bel mezzo di un deposito di scorie nucleari!

Il livello segreto di Nemac IV è veramente scemo: vi pare che in una base supersegreta vi siano dei fiori?

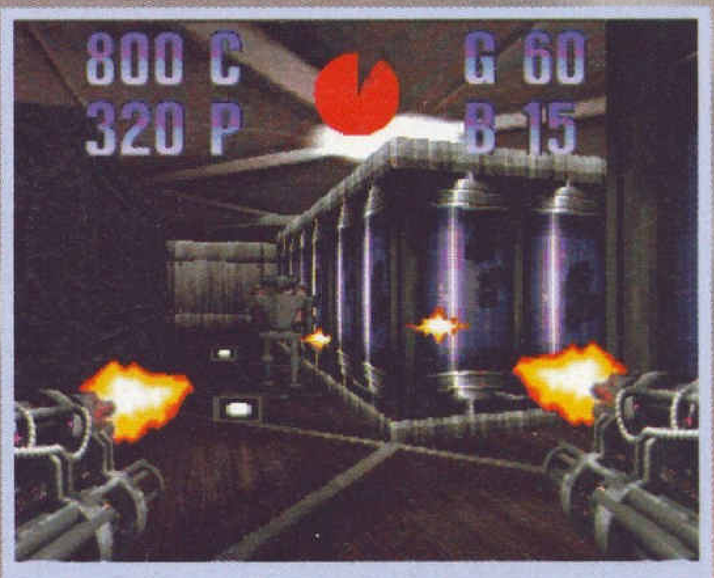
Il metodo di esplorazione del sotterraneo è molto lineare. Si tratta di trovare dei terminali che, una volta toccati, vi rilasceranno un codice di accesso rappresentato da una lettera dell'alfabeto: trovate la porta con la stessa lettera et voilà, avrete accesso a una nuova e più pericolosa sezione. Si va avanti così fino all'uscita finale, quella che vi porta al livello successivo, di solito non collegata a un codice particolare bensì basata sulla rapidità: resta aperta per un tempo limitato dopo avere attivato il terminale giusto, perciò fatelo e poi correte a infilarla fintanto che potete. Altri interruttori spostano letteralmente muri e colonne, spesso spalancando l'accesso a sezioni di mappa altrimenti inaccessibili. Quando proprio perdete l'orientamento, potete appellarvi alla mappa on-screen di tutte le porzioni visionate del livello, mappa sulla quale sono inoltre riportati armamenti, kit e nemici non ancora uccisi. È possibile, tra l'altro, zoomare e allargarne la visuale, così come oscurare il resto dello schermo e muoversi soltanto su di essa (ottimo quando comincia a venirvi il mal di mare, specie se stavate giocando su un computer ben pompato).

Le due escrescenze da cui sparate le dolcezze di cui sopra sono ben visibili in primo piano sullo schermo, sovrapposte al fondale piuttosto che integrate con esso e dotate di una minima animazione. Il resto della grafica è tutta renderizzata con grande cura, seppure non molto varia, e potrete ridefinire durante la partita sia la dimensione della finestra di gioco sia la definizione di 1x1 o 2x2 pixel. Questi tra l'altro sono i setup "interni", mentre prima di cominciare dovrete velocemente spiegare al gioco

Ecco cosa definisco "male": una stanza piena zeppa di dannati droni volanti... aaargh!



Volete un consiglio saggio? Non sparate mai a questi bidoni da vicino: fanno molto più male di quanto possiate immaginare.

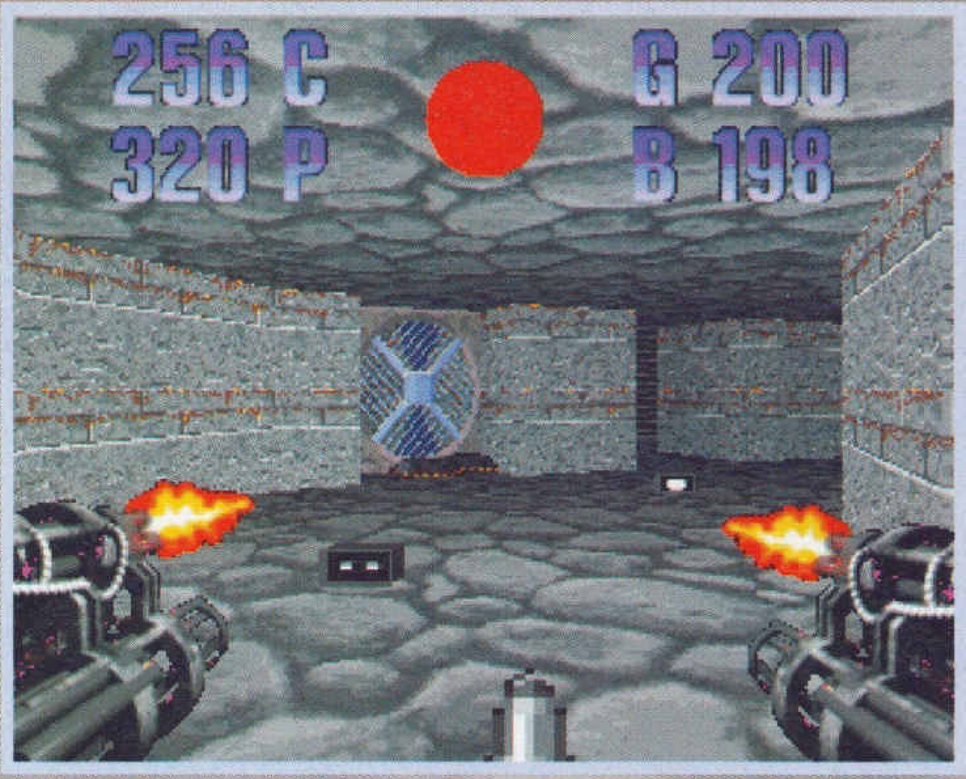


Una delle pecche maggiori di Nemac IV sta nella scarsa varietà dei nemici (sempre gli stessi per tutto il gioco) e delle texture.

NEMAC IV: ISTRUZIONI PER L'USO

Non sono molti i giochi che si preoccupano di sfruttare a fondo l'hardware installato, ma Nemac per fortuna è tra questi.. Partiamo dal settaggio delle risoluzioni AGA DblPal e Multiscan (niente più flicker !) e dei modi video di schede grafiche come la CyberVision e la Picasso II (Nemac IV su CyberVision = Hexen su P166). Per quanto riguarda la conversione chunky2planar, potete affidarla alla sola CPU o alla CPU assistita dal blitter. Nel primo caso il refresh è più lento, garantendo una grafica più accurata; nel secondo il gioco si velocizza un bel po' ma i dettagli diminuiscono.

Se il vostro computer è carrozzato di fast RAM, scegliete il modo "Large Mem", che consente velocità ancora più emozionanti. Infine, che i pochi (ricchi) possessori di I-Glasses si preparino a un antipasto di realtà virtuale: sulla scia di Gloom Deluxe, N4 supporta i famosi occhialini (ti sei dimenticato di citare il supporto per l'economicissima Graffiti, che dovrebbe garantire un ottimo aggiornamento video anche su A1200 non particolarmente potenziati NdTMB)

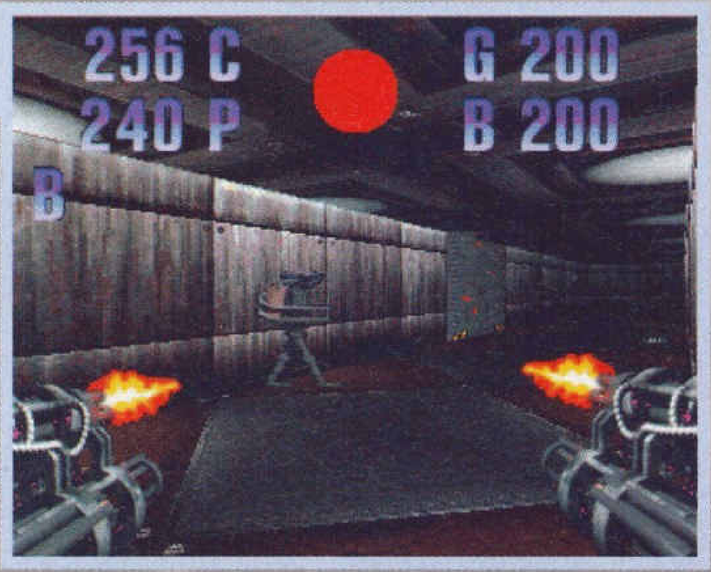


Giuro che non sono ancora riuscito a capire lo scopo di quei robottini... sarà mica violenza gratuita?

zioni del sistema.
I signori Zentek devono avere poi deciso che l'aspetto sonoro non li riguarda: più che il pesante incedere delle scarpone metalliche e gli effetti degli spari, non sentirete. Se proprio decidete di giocare a N4 di notte, potrete disabilitare anche questa miseria dallo schermo delle opzioni.
Il confronto con The Killing Grounds dovremmo poterlo fare già il mese prossimo, mentre quello con Trapped che, ahimè, si preannuncia come il più scarso del gruppo, seguirà in autunno. Nel frattempo sono sicuro che Mark Sybil continuerà ad aggiornare il suo Gloom e, qualora non aveste ancora terminato Breathless... BASTA ! Il TMB mi ha contagiato con la sua passione per i "mostri di codice"! Devo riprendere il controllo prima di passare al commento: dove avrò messo la scatola di Manhunter?

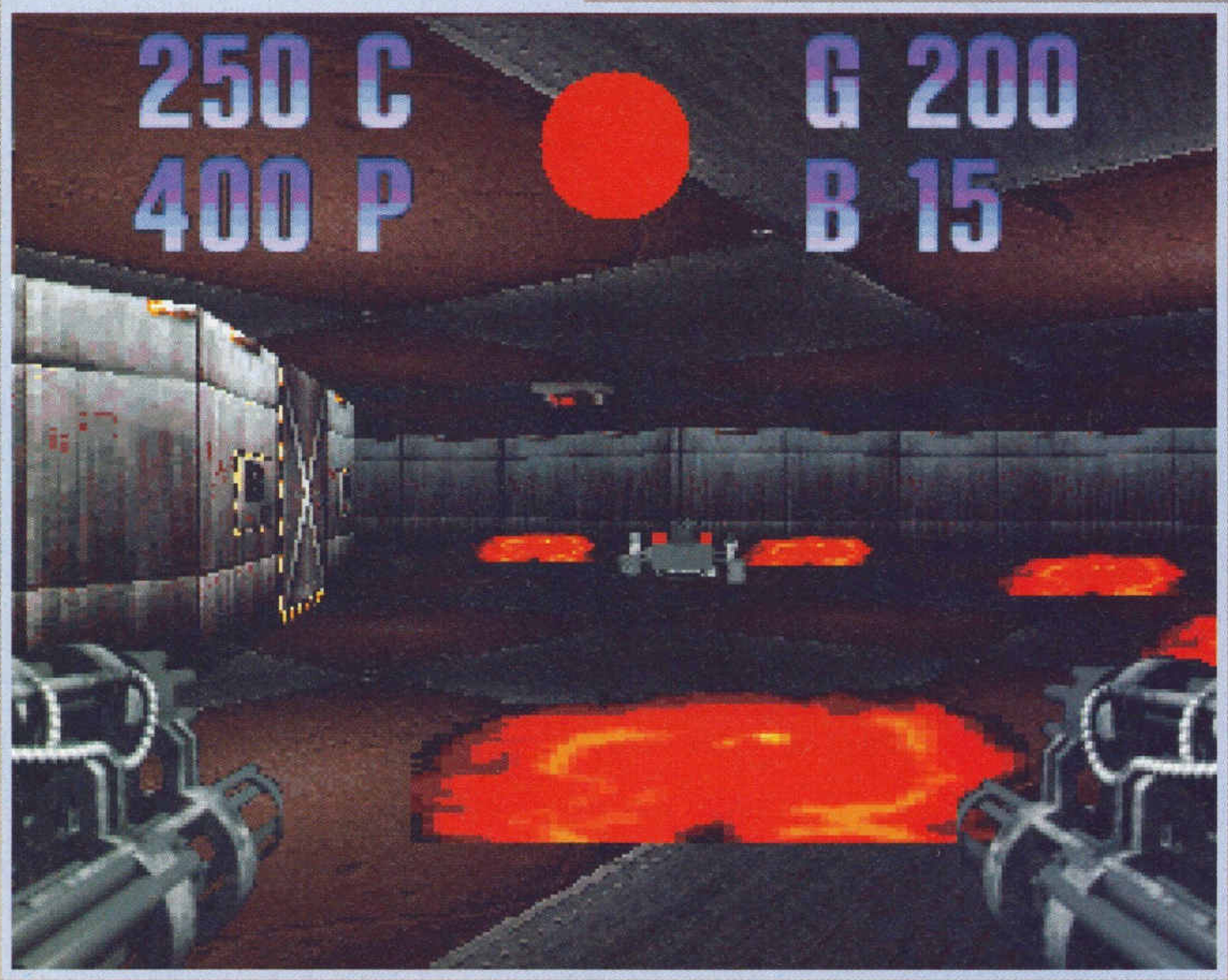
Alessandro La Spada

Come al solito non so mai cosa scrivere nell'ultima didascalia... Quand'è che esce Alien Breed 3D II?

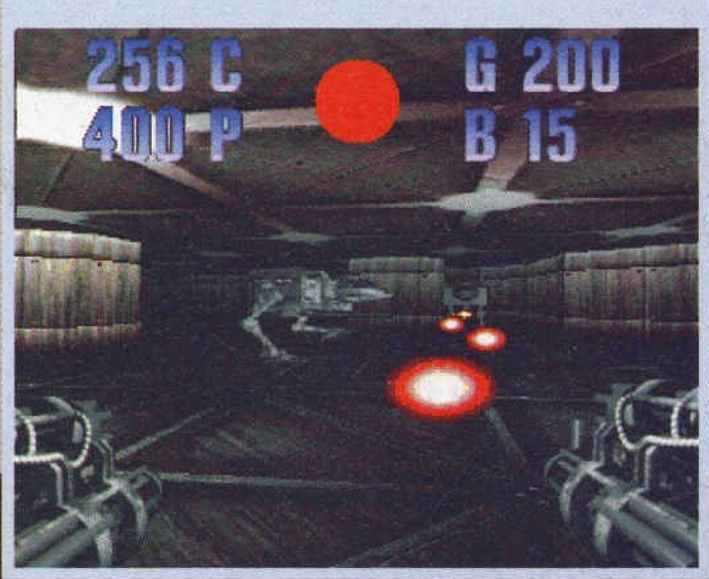


su che macchina sta girando: proprio perché questa configurazione iniziale del software, naturale per ogni PCista che si rispetti ma ancora sconosciuta a molti amighisti, spesso richiede la conoscenza di termini un po' tecnici, qui da qualche parte troverete un boxettino di "primo soccorso". Dandogli un'occhiata, anche se non avete nessun tipo di espansione sull'Amiga, potreste iniziare a farvi un'idea di come tali aggiunte influenzino le presta-

Non so quanto si noti in foto ma, appeso al soffitto, c'è un aggeggio che sgancia la bellezza di otto mine alla volta. Inutile sottolineare quanto facciano male.



Odio questi bidoni ambulanti: fanno un male assurdo e sono difficili da distruggere.



A1200

Nemac IV è il gioco del "nulla". Nasce da un gruppo di programmatori sconosciuto ai più, tutta la sua fase di sviluppo è stata oscurata dalla lotta tra Team 17, Black Magic e Fields of Vision per il miglior clone di Doom e anche l'uscita della versione finale non è stata per nulla reclamizzata. Beh, io comunque mi ero attrezzato per tempo e, non appena saputo del lancio, mi sono recato in trasferta a provarlo su un "piccolo mostro".
Non so se parlarvi prima dell'impressione relativa all'aspetto tecnico o a quello giocoso, ma per fortuna per una volta lo spazio non è tiranno e posso trattarli tutti e due. Partiamo dal lato tecnico quindi, sotto il quale Nemac si batterebbe bene se fossimo ancora in dicembre, quando i concorrenti erano Fears, Cytadel e Alien Breed 3D. Le texture e la renderizzazione curatissimi, le sorgenti di luce e la modalità 1x1 danno la birra a questi tre, mentre possiamo chiudere gli occhi di fronte a nemici che si "afflosciano" invece di scoppiare fragorosamente o chiudere le orecchie (ve l'ho detto che io sono un mutante) di fronte al monotono quanto esclusivo rumore della mitraglietta. Proprio a proposito del sonoro, 'sti tedeschi l'hanno talmente trascurato da farmi credere di averlo fatto apposta. Una musica vera e propria, almeno nella intro, non avrebbe certo guastato, proprio come degli effetti in-game un po' più vari.
E veniamo al gioco. L'azione è fluidissima e la partita scorre via liscia senza alcun problema di sorta dall'inizio (del livello) alla fine (della vostra energia). C'è proprio poco da pensare e quel poco è concentrato nel settaggio della dimensione della finestra. I corridoi brulicano di nemici, i livelli sono tanti e a mano a mano che avanzate si fanno più vasti; naturalmente, potete salvare un buon numero di posizioni, così da non ripetere cose già fatte. Ma, e che diavolo, di questa concezione del gioco i programmatori hanno abusato, e così siamo andati a finire dalla parte opposta. I nemici non hanno neanche un briciolo di intelligenza, si limitano a seguire il loro percorso predefinito e forse, se li lasciate stare, non vi spareranno neppure. Mi è sembrato frustrante "al contrario" vedere dei robot che, incuranti della mia terribile e vendicativa presenza, mi prendevano a missilate solo quando stavo direttamente sulla loro linea di tiro (e talvolta neanche in quel caso), salvo dimenticarsi della mia esistenza nel momento in cui il programma diceva loro di svoltare a destra o sinistra. Il primo caso di recensore ignorato nel compimento del suo lavoro e quindi frustrato e deluso? Non direi. Direi piuttosto, facendo riferimento ai suddetti primi cloni di Doom, che non siamo più in dicembre, che sono usciti altri giochi ben più complessi sia nella tecnica che nella gestione dell'AI e che da Nemac mi aspettavo di meglio. Ciò non toglie però che il padrone del "piccolo mostro" fosse di opinione diametralmente opposta alla mia trovandolo divertentissimo, e che il TMB, ben più conscio delle problematiche di programmazione di me medesimo, possa individuare molti motivi per risollevarne la valutazione. Visto che non ho notizie di importatori ufficiali di N4 per l'Italia, non posso valutare il rapporto prezzo-qualità: tutto dipende quindi da quanto la Zentek chiederà per registrarvi la versione finale. Un grande affare se fosse qualcosa di "simbolico" o promozionale, qualche riserva invece se fosse un prezzo pieno,

H A R D W A R E

Qui viene il bello: Nemac IV è stato giocato su un A4000 con 16 Mb di memoria, 040 e una Cybervision oltre che un monitor da 15" su cui visualizzare senza problemi una modalità 1024x768. Su questa macchina si è rivelato ovviamente fluido anche in 1x1 a tutto schermo, ma il minimo per goderselo resta comunque uno 030/50 e della fast RAM. I soli possessori di memoria espansa potrebbero accontentarsi del 2x2 o di una modalità 1x1 "francobollo", mentre è meglio che girino pagina i proprietari di un 1200 base, in quanto ci vogliono almeno 2 mega di memoria continua. È necessario in ogni caso l'HD per installare gli 8 dischi del gioco.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

89

GLOBALE

CD-ROM

7th GUEST	L.	39.000	OVERLORD	L.	29.000
ABUSE	L.	119.000	PGA TOUR GOLF '96	L.	89.000
ACTUA SOCCER	L.	79.000	PHANTASMAGORIA	L.	109.000
ALIEN ODYSSEY	L.	89.000	PICTURE PERFECT GOLF	L.	99.000
APACHE LONGBOW	L.	59.000	PINBALL FANTASIE DELUXE	L.	99.000
ASSAULT RIGS	L.	89.000	POWERHOUSE - ITA	L.	79.000
AVIATION ADVENTURE	L.	89.000	RALLY	L.	49.000
BRAIN DEAD 13	L.	89.000	REBEL ASSAULT	L.	49.000
CHAMP. MANAGER 93/94	L.	29.000	RED GHOST	L.	79.000
COMBAT AIR PATROL	L.	89.000	RING CYCLE	L.	79.000
COMIX ZONE	L.	69.000	SCENARY EUROPE I FLIGTH SIMULATOR	L.	89.000
COMMAND & CONQUER	L.	109.000	SCUDETTO - ITA	L.	89.000
COMMAND & CONQUER - COVER OP.	L.	39.000	SECRET WEAPON OF LUFTAWE	L.	49.000
COMPLETE CARRIERS AT WAR	L.	119.000	SHIVERS	L.	99.000
CONQUEROR A.D. 1086	L.	79.000	SHOCKWAVE ASSAULT	L.	99.000
CRUSADER NO REMORSE	L.	89.000	SIM CITY	L.	49.000
D	L.	89.000	SIM ISLE - ITA	L.	89.000
DARK FORCES	L.	49.000	SPYCRAFT	L.	79.000
DAY OF TENTACLE	L.	49.000	STAR TREK DEEP SPACE NINE	L.	89.000
DEFCON 5	L.	89.000	STONEKEEP	L.	119.000
DESCENT 2	L.	89.000	STRIKE COMMANDER	L.	39.000
DESTRUCTION DERBY	L.	69.000	SUPER KARTS	L.	49.000
DOOM 2	L.	49.000	SUPER STREET FIGHTER 2 T.	L.	49.000
EARTHWORM JIM	L.	59.000	SVGA HARRIER	L.	29.000
EXTREME GAMES	L.	69.000	TERMINAL VELOCITY	L.	79.000
EXTREME PINBALL	L.	79.000	TERMINATOR FUTURE SHOCK	L.	79.000
F-15 STRIKE EAGLE III	L.	29.000	TERRANOVA	L.	89.000
FATAL RACING	L.	89.000	THE 11th HOUR	L.	99.000
FIFA INT. SOCCER	L.	39.000	THE DIG - ITA	L.	99.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1	L.	125.000	THE LAST DYNASTY - ITA	L.	69.000
FLIGHT UNLIMITED	L.	79.000	THE SCOTTISH OPEN V. GOLF	L.	89.000
FOOTBALL MANAGER 3	L.	29.000	THEME PARK - ITA	L.	49.000
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	L.	79.000	TIE FIGHTER	L.	49.000
FULL THROTTLE - ITA	L.	79.000	TIMEGATE - IL SEGRETO DEI TEMPLARI	L.	99.000
FURY 3	L.	89.000	TOP GUN	L.	89.000
GRAND PRIX	L.	39.000	TORIN'S PASSAGE	L.	89.000
GRAND PRIX MANAGER - ITA	L.	89.000	VIRTUAL SNOOKER	L.	89.000
HELL	L.	89.000	WARCRAFT II - ITA	L.	99.000
HERETIC	L.	89.000	WARLORDS II DELUXE	L.	89.000
HI-OCTANE	L.	49.000	WEREWOLF vs COMANCHE	L.	89.000
INCA 2	L.	49.000	WING COMMANDER 3	L.	49.000
JOHNNY BAZOOKATONE	L.	79.000	WIPE OUT	L.	69.000
KICK OFF 3	L.	39.000	WOODRUFF	L.	49.000
KING'S QUEST 5 + SPACE Q.4	L.	39.000	WORLD CLASS RUGBY '95	L.	39.000
LARRY 5 + SPACE Q.5	L.	39.000	X-WING	L.	49.000
LOST IN TIME P.1 & 2 EDIC.	L.	49.000	ZORK NEMESIS	L.	85.000
MAGIC CARPET	L.	39.000			
MAGIC CARPET 2 - ITA	L.	89.000			
MECHWARRIOR 2	L.	109.000			
MECHWARRIOR 2 EXPANS. PACK	L.	49.000			
MONKEY ISLAND 2	L.	49.000			
MORTAL KOMBAT 3 - ITA	L.	89.000			
NAVY STRIKE	L.	109.000			
NEED FOR SPEED	L.	99.000			
NHL HOCKEY '96	L.	109.000			
NOVASTORM	L.	49.000			

collegati al
nostro sito internet
http//www.newel.it
GRANDI SORPRESE
ti aspettano!

TELEFONA SUBITO AL NUMERO: 02/33.00.00.36

NEWEL

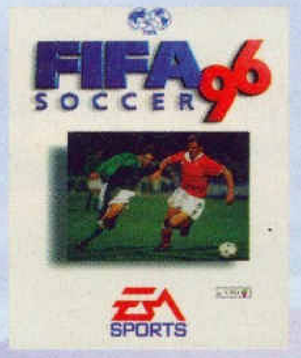
COMPUTERS & VIDEOGAMES

Via Mac Mahon 75 — Milano 20155
Telefono: 02/39.26.07.44 — Fax: 02/33.00.00.36
Internet: http//www.newel.it — E-mail:newel@mclink.it

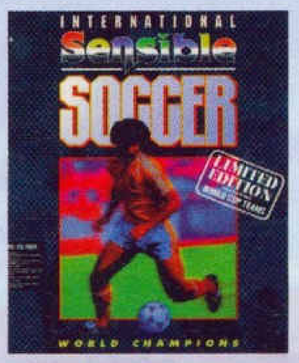
L. 89.000

L. 79.000

L. 89.000

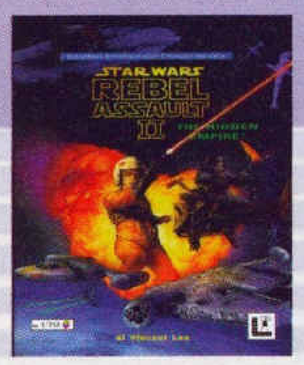


L. 79.000

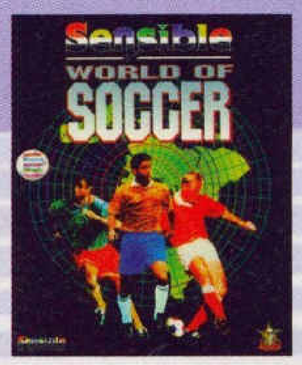


L. 49.000

L. 89.000



L. 99.000



L. 79.000

L. 69.000

L. 79.000

L. 119.000

L. 231.000

VIENI A TROVARCI NEL NOSTRO
PUNTO VENDITA DI VIA MAC MAHON 75
VASTISSIMO ASSORTIMENTO
DI CD-ROM

Evviva! Fino ad ora ero sempre riuscito ad andare a dormire verso le tre di mattina, ma finalmente è venuto anche per me il momento di dire "stanotte si lavora"!

Se vi chiedete da dove mi venga tutto questo entusiasmo, vi rispondo candidamente che non ne ho la minima idea e preferisco tenermelo stretto senza fare troppe domande. Tanto non finisce certo qui, perché una volta completata la recensione di Primal Rage ci sono le news, e poi i tips per il Mao e poi la lettera esplosiva per TMB, che ogni volta che passo in redazione a salutare e sentire se ci sono novità mi fa notare che "questo mese chiudiamo un po' prima"...Vabbé, l'importante è che TGM sia all'avanguardia e che io mi diverta massacrando un po' di dinosauri in questa trasposizione del famoso picchiaduro da bar, nel quale abbiamo la bella idea di intrometterci nella lotta per il possesso nientepopòdimeno che della Terra (non l'avreste mai pensato, eh ?). Dovete sapere che il nostro verde pianeta è sempre stato molto ambito sia dai suoi stessi abitanti che da quelli di mondi paralleli, uno dei quali ospita tale mago Balfasar, cattivo fino all'inverosimile. Gli dei terrestri stavano sempre a scannarsi per il predominio, ma non avendo ancora a disposizione raffinati e sbrigativi mezzi di morte quali energia atomica e missili a ricerca calorica, non trovarono nulla di meglio che incarnarsi nel corpo di possenti dinosauri e cominciare a darsele di santa ragione. Gli uomini. Agli albori della loro civiltà osservavano senza intromettersi (e ci credo) la situazione, pronti come sempre a votarsi al culto del vincitore. Accadde pero ' che tra i sette litiganti, di cui tra poco diremo, s'intromise il suddetto Balfasar, inavvertitamente richiamato dalla sua dimensione durante uno scontro particolarmente carico di implicazioni "magiche". Abbastanza scocciato dall'essersi perso il telegiornale e preoccupatissimo per l'esito dei suoi adorati spiedini, cui come ben sapete bisogna prestare attenzione durante la cottura altrimenti si bruciacchiano tutti, il mago decise di risolvere a modo suo il problema addormentando gli dei fino alla fine dei tempi (yawn. NdTMB).

Nel frattempo la civiltà umana crebbe, prosperò e riempì il pianeta di smog, sacchetti di spazzatura e rifiuti non biodegradabili, salvo imbattersi un bel giorno in un meteorite di passaggio la cui traiettoria terminava proprio in corrispondenza la nostra amata Terra. Grosso il botto, ancora peggiori gli effetti: risvegliati dal loro sonno milionario ("millenario" mi sembrava un po' poco, perciò...), gli antichi dei non si resero conto che i tempi non erano più gli stessi e ricominciarono a darsele di santa ragione, senza nemmeno preoccuparsi di cambiare i loro corpi in qualcosa di più attuale tipo, per esempio, Mazinga o gli X-Men. Ai pochi uomini sopravvissuti non resta che ripercorrere la strada dei loro progenitori, fulgido esempio di temerarietà: aspettare e adorare il vincitore, sempre che Balfasar nel frattempo non decida di venire a vedere se sta succedendo qualcosa.

I sette dei di cui vi dicevo prima sono gli stessi della versione coin-op e PC: Sauron il tirannosauro, Talon il velociraptor, Blizzard l'uomo-acceleratrice (spiritoso il ragazzo... NdTMB) e poi Vertigo, Chaos, Armadon e Diablo. Ognuno di loro ha a disposizione vari tipi di mosse, richiedendovi generalmente un diverso stile di lotta a seconda di quale dinosauro scegliate: Talon ad esempio è velocissimo e riuscirà a colpire l'avversario anche quattro volte di seguito senza dargli la possibilità di reagire, ma d'altronde Armadon è molto più forte e basta una sua codata per causare gli stessi danni. Se cercate un combattente completo, invece, orientatevi su Blizzard o Chaos. Scenario della lotta saranno sempre paesaggi postmoderni devastati, nei quali si fondono l'ambiente di riferimento (foresta, deserto ghiacciato, montagne...) con le rovine della precedente civilizzazione. A fare da contorno allo scontro, tre poveri omini sempre uguali che vorrebbero essere dei cavernicoli e finiscono per sembrare dei danzatori hawaiani. Il gioco tiene tra l'altro conto del numero di scontri vinti e dei territori posseduti in ogni momento da ognuno dei sette contendenti: più questo sarà alto, mag-

Non solo il perdente subisce l'umiliazione della sconfitta, ma addirittura si ritrova con il cuore spappolato!

Che poesia, che colori, che grafica... Guardate l'ornitorinco che si sdraia al sole e beve la sua cioccolata frizzante al limone.

In quanto a sangue, Primal Rage non ci va certo leggero. Esiste comunque la possibilità di aggiungere sugo alle vongole per un maggiore realismo (e gusto).

Incredibile ma vero, in questa foto Primal Rage sembra quasi un bel gioco. Peccato solo che non si muova.

Blizzard e Chaos sono i personaggi peggio realizzati, soprattutto come scelta dei colori.

Esagera! Con tutto quel sangue non si riesce nemmeno a capire cosa stia succedendo sullo schermo.

Schermate come queste vi affliggeranno all'inverosimile. I tempi di caricamento infatti sono oltremodo dilatati: ma questi l'hanno mai visto Fightin'Spirit?

giore sarà il numero dei vostri fedeli e quindi il vostro punteggio finale nel duro momento della sconfitta.
Durante il match, le mazzate reciproche abbassano sia il livello d'energia "generale", destinato a calare fino allo zero, sia quello di "reattività" o "freschezza" o chiamatelo come vi pare: a quest'ultimo si legano il numero e l'efficacia delle mosse disponibili in ogni momento, oltre al fatto che quando tocca lo zero rimarrete per qualche istante storditi. Non sono le stesse "stelline" di Street Fighter II, bensì

Sette personaggi sono davvero pochini, oltretutto almeno un paio sono identici.

qualcosa di un po' più sofisticato che non vi permette di lottare al meglio finché questo livello non si sia almeno un po' ripristinato. Se ne siete capaci, inoltre, durante la lotta scoprirete come mettere in atto varie mosse segrete utili per sfogarsi quando il nemico resta comatosamente in piedi senza più nessuna energia dopo l'ennesima zampata (si chiamano Fatality... Ma che razza di collaboratori ho? NdTMB). Immaginate che sia il prof. di matematica o un tangentaro ricco e ingrassato sulla testa e le tasche degli italiani e lasciate andare i vostri bassi istinti. La pubblicità del gioco era eloquente, no?
A proposito di bassi istinti, occhio al menu delle opzioni iniziali: a parte le opzioni standard di settaggio del tempo, numero di round, etc., ce ne sono altre apposta per il livello di "sanguinolenza" del gioco. Se in Gloom potete scegliere se e come fare esplodere i nemici colpiti, qui potrete decidere se è il caso di far riempire lo schermo di schizzi di plasma fresco durante la lotta. Un buon antipasto, direi, in attesa di Capital Punishment versione "vietato ai minori".
Sempre dal menu iniziale potete decidere se usare tastiera, joystick o joypad e inoltre se usare i due pulsanti separati oppure quello unico. Un'altra utile opzione vi farà ascoltare tutte le tracce del gioco così come i vari effetti sonori: nell'attesa che l'amico di turno torni dal bagno, potete alzare il volume del monitor e sentirvi un po' Albertino ai microfoni di Radio Caverna Network.
Nella sua versione originale, la grafica del gioco è stata sviluppata con una tecnica di stop-motion consistente nel realizzare dei modellini dei lottatori fotografati poi nelle varie pose: l'effetto di questa tecnica, eccellente in sala giochi e ottimamente trasposto sui compatibili, ci perde qualcosa sull'Amy in quanto i frame di animazione sono molti di meno.
I fondali non sono animati, e dopo avere assistito allo scempio di "mare" di Hillsea Lido, quasi ringrazio i programmatori per averci risparmiato qualcosa di abbozzato. Tanto ci sono sempre gli hawaiani a tenerci compagnia tra un morso e l'altro...
Mi sembra curioso il fatto che i vari tipi di gioco che si alternano sui nostri monitor in questo periodo sembrino dividersi per "scaglioni", organizzati dalle softhouse in modo da competere su un solo genere alla volta: per tutto l'inverno abbiamo assistito ai cloni di Doom, il cui flusso sembra destinato a diminuire da ora in avanti, mentre da febbraio in poi siamo stati invasi dai giochi di calcio che, con gli Europei alle porte, non potranno che aumentare.
Per un po' di tempo non abbiamo sentito parlare di picchiaduro, e adesso abbiamo Fightin' Spirit, Primal Rage, Street Fighter 2 Turbo (che doveva essere qui da mesi) e Capital Punishment, in arrivo in autunno. Verrà comunque anche il mio momento, visto che a questa stregua mi ritroverò da recensire uno dopo l'altro Legends, Dominions One, Trapped e chi più ne mette più mi fa contento (secondo proverbio del quale registrerò il copyright direttamente stamattina).
Visto che questo ammazz'e'azzann' ve l'ho ormai descritto a fondo, coglierò l'occasione per dirvi anche cosa ne penso nel commento che segue dopo la pubblicità (al mio nome).

Alessandro La Spada

H A R D W A R E

PR è (o dovrebbe essere) solo per AGA. Il gioco sta su quattro dischi non installabili. Consigliato il drive esterno, se non volete passare la vita a swappare dischetti.

REVIEW

AMIGA

Ci avete giocato in sala giochi? Chi di voi è "il più incazzato?" (hey, lo dice la pubblicità, mica io !) Ve la siete già conquistata la maglietta arrivando alla schermata finale? Beh, se ci siete riusciti vi faccio i miei complimenti, ma se non l'avete ancora fatto non cercate di riuscirci su questa versione perché sarebbe tempo sprecato. Beh, no, non esageriamo e andiamo con ordine. Innanzitutto io all'originale da bar ho giocato solo due partite, giusto per provarlo mentre passavo da una sala giochi del centro di Milano: avevo mille lire in tasca e qualcuno da aspettare, perciò le ho infilate in quel coin-op e mi sono goduto per qualche minuto dell'ottima grafica, degli sprite enormi e un po' di sana violenza prima di venire inevitabilmente mazzulato (secondo la mia personalissima opinione era una ciofeca pure il coin-op... NdTMB). La versione per PC non l'ho potuta reperire per confrontarla con questa, e mi trovo quindi in una situazione di totale obiettività : non ero un fan dell'originale e non sono stato traviato dalla mi dicono bella versione casalinga.
Ma veniamo al dunque: perché Primal Rage non mi ha soddisfatto del tutto (ed è un peccato, perché vuol dire essere stati svegli per niente)?. Il gioco si vanta di essere AGA-only e presenta tutti i personaggi dell'originale, le opzioni sono tante e i titoli violenti hanno sempre un loro fascino. Tutto ciò però finché non si comincia la partita. L'amara sorpresa sta nel fatto che degli enormi sprite alti più di mezzo schermo non c'è traccia, mentre al loro posto si agitano buone riproduzioni degli originali convertite con una qualsiasi utility, con un numero di frame ridotto all'osso e talmente scolorite da dare l'impressione di stare comandando delle statue e non degli esseri viventi. Tali sprite non si muovono su un fondale, bensì vi scivolano sopra in quanto la correlazione tra avanzamento del personaggio e ampiezza dei passi è un bel po' arbitraria, senza contare che ho avuto l'impressione che il gioco rallentasse vistosamente quando entrambi i giocatori si agitavano durante lo scrolling (sapete com'è, è difficile capire se l'effetto "scatto" sia dovuto ai pochi frame o alla programmazione...). A proposito dei fondali, nella descrizione ho ringraziato i coder per non avere incluso animazioni, preferendo la staticità alla ridicolezza. Bene, ora mi riprendo i ringraziamenti dopo avere notato la mancanza di effetti di luce e ombre, come se per disegnarli al posto di un programma di grafica avessero usato un pennarello.
Ma se violenza dev'essere, allora che violenza sia! Facciamolo sanguinare, 'sto nemico... Eh già, con la bellezza di 8 mosse a disposizione è proprio uno spasso, nel senso che i dinosauri assumono posizioni goffe e comiche e quindi c'è proprio di che divertirsi. La testata di Armadon è in realtà un bacetto sul muso dell'avversario, i velocissimi graffi di Raptor sembrano una serie di carezze e, se volete veramente ridere, attaccate in volo con Blizzard, l'unico combattente che porta il vostro Amiga a oltre 50 megahertz ! Tra l'altro, questo nome l'hanno rubato a Gauntlet, che come pezzo pregiato della storia videoludica è intoccabile da chiunque, Time Warner compresa.
Più sopra ho affermato che il gioco è AGA-only, ma non ne sarei così sicuro visto che non è installabile e si è impiantato affermando "1 meg memory required": che i programmatori non sappiano nemmeno loro cos'hanno fatto? Di sicuro non sanno disporre i file sui dischetti, visto che li dovrete swappare a ogni piè sospinto.
Insomma, sono ben felice che un colosso come la Time Warner abbia deciso di rivedere i suoi piani e continuare a produrre giochi per Amy. Quando penso però che molte saranno le copie vendute di Primal Rage grazie alla fama del coin-op, a tutto discapito di Fightin' Spirit e altri, quasi quasi ci ripenso.

PRAY FOR DEATH

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

PREGA DI MORIRE!

In una dimensione senza tempo e senza spazio, la Morte organizza un Torneo che darà l'opportunità di ritornare alla vita solo al vincitore. La sconfitta porterà inevitabilmente a un duro destino, peggiore della morte!

- **in ben 12 scenari di gioco animati, 12 personaggi si sfidano fino alla morte combattendo 3 pericolosi tornei.**
- **metti alla prova la loro cattiveria con le numerose opzioni di gioco: Story Mode - Death Mode - VS Mode - Team Mode - Tag Team - Tournament - Double Death - Final League.**

CD.Rom
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486 DX/2 66 Mhz,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X.

£ 59.900

MADE IN ITALY

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

FIGHTIN SPIRIT

REVIEW

Sono in ritardo, ho un sonno assurdo e quello che sto per scrivere non vi piacerà per niente: può andare peggio di così?

Una delle aggiunte più interessanti della versione AGA è la presenza dell'arbitro grassoccio.

Direi di sì, visti i recenti sviluppi della questione Viscorp, che non ha certo contribuito a migliorare l'andamento dell'Amiga, costantemente in balia di società davvero poco interessate al suo bene.
Non voglio comunque dilungarmi su queste problematiche, quanto su altri fattori che stanno portando il nostro amato computer verso una fine tanto triste quanto immeritata.
Recentemente ho percepito da più parti che il vero nocciolo della questione software non sta tanto nello sviluppo dello stesso (oddio, scusatemi per il linguaggio, ma sono veramente addormentato), quanto nella distribuzione, debole in Inghilterra e pressoché inesistente qua da noi. Se infatti escludiamo alcuni coraggiosi importatori paralleli (e ne trovate anche fra i nostri inserzionisti), ormai Amiga non gode più di alcun distributore locale degno di tale nome e ciò rappresenta una delle tipiche situazioni in cui il gatto si morde la coda: da un lato infatti abbiamo gli utenti che comprano software pirata perché non riescono a trovarne nei negozi, dall'altro troviamo i grossi importatori che non osano acquistare grosse partite di giochi per Amiga per poi ritrovarsele sul gobbo.
Tutto ciò ha portato alla situazione attuale, davvero molto triste a dir la verità, che praticamente nega agli amighisti italiani l'acquisto di prodotti originali.
Tutto questo discorso va a ricollegarsi direttamente alla LightShock, che attualmente non sa proprio come distribuire i suoi titoli Amiga all'interno del mercato italiano. Inutile dirvi che se le cose si mettessero male, giochi come Black Viper e Fightin'Spirit rischierebbero di non apparire né ora né mai sugli scaffali dei negozi.
Ciò rappresenterebbe una vera e propria beffa per gli sviluppatori nostrani, che si vedrebbero negata la distribuzione delle loro "creature" sul territorio nazionale. E guardate che lo stesso destino potrebbero subirlo anche i giochi inglesi, primo fra tutti l'attesissimo Alien Breed 3D II!
Come fare per rimediare a questa catastrofe? Esistono solo due metodi: il primo consiste nell'acquistare solo software originale presso i negozi che praticano l'importazione parallela, il secondo invece non vi costa quasi nulla, ma indubbiamente potrebbe rappresentare l'ultima ancora di salvezza per l'Amy. Insomma, armatevi di pazienza e cominciate a bombardare gli importatori più grossi con telefonate, fax, lettere (elettroniche e non) affinché capiscano che un mercato (seppur piccolo) esiste ancora. Cercate di non deludermi, c'è in gioco il futuro della nostra macchina (e anche di questa rubrica!).
Chiuso il discorso (lunghetto ma essenziale), diamo un occhio alle novità introdotte dalla Lightshock per la versione AGA del loro picchiaduro. Com'era logico aspettarsi, sono stati migliorati numerosi particolari, fra i quali non si può fare a meno di notare il maggior numero di colori su schermo (abbastanza prevedibile) e, soprattutto, la presenza di un bel po' di frame di animazione aggiuntivi. Notevole anche la presenza dell'arbitro prima dell'inizio di un combattimento (fa molto "console"), così come i fondali parzialmente animati.
Il gioco è rimasto sostanzialmente invariato, quindi non penso di aver altre cose da aggiungere a questo proposito. A questo punto sono davvero curioso di vedere come reagirà la concorrenza: tanto per farvi capire come stanno le cose, sappiate che la causa principale del ritardo di Capital Punishment (doveva uscirà i primi di maggio) è proprio FS... Pare che i Click Boom siano rimasti di sale dopo aver visto il beat'em-up della LightShock all'ECTS. Ancora una vittoria per il software nostrano? E' ancora presto per dirlo, ma le premesse ci sono tutte.

Mirko "TMB" Marangon

Purtroppo non tutti i fondali dispongono di un buon numero di animazioni: questo, in particolare, è discretamente statico.

Altra novità dedicata ai possessori di A1200 è la possibilità di bruciare gli avversari (ovviamente solo alcuni personaggi dispongono di una tecnica simile).

Indubbiamente, l'aumento dei colori rende le ambientazioni molto più suggestive.

A1200

Sarò breve: FS AGA è sicuramente uno sforzo di programmazione notevolissimo, ma sono sicuro che si sarebbe potuto fare di più ed è per questo che confermerò il voto della versione ECS. L'unica vera colpa del gioco è quella d'essere stato concepito per girare su un computer ormai obsoleto come il 500, quindi è fin troppo evidente che la versione 1200 finisce con l'ereditare tutte le limitazioni delle vecchie macchine Commodore.
Rimane comunque un picchiaduro di altissimo livello, in grado di coinvolgervi e divertirvi per chissà quanto tempo. Speriamo solo che ciò non rimanga una prerogativa dei nostri cugini teutonici...

HARDWARE

FS si trova su cinque dischetti in standard AmigaDOS tranquillamente installabili. Il comodo programma che si occupa dell'installazione vi permetterà di crearvi un dischetto di boot nel caso disponiate di soli 2MB di RAM.

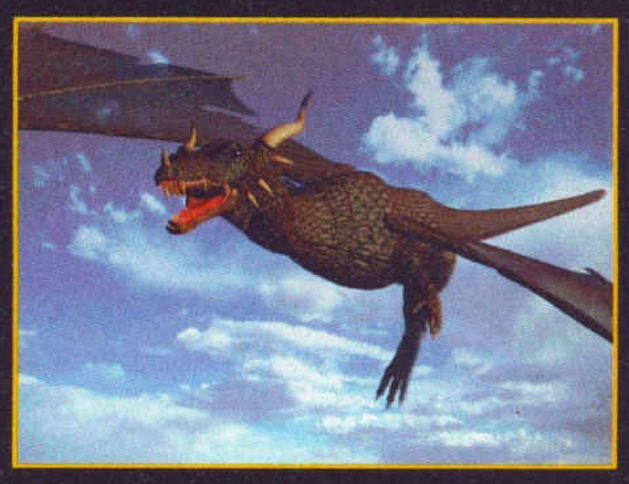
PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

93

GLOBALE

CD DEDICATO ITALIANO®

WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
WIN 3.1 O SUPERIORE,
COMPATIBILE WIN '95,
DOS 5.0 O SUPERIORE,
486 DX/33 Mhz O SUPERIORE,
8 Mb RAM, SVGA A 256 COLORI,
MOUSE, SUPPORTA
LE PRINCIPALI SCHEDE SONORE,
CD.Rom CONSIGLIATO 2X.

Numero Verde
167-821177

CONTINUA IL CONFLITTO... ORA IN TERRA, MARE E CIELO.

Nel mondo di Warcraft la battaglia tra orchi e umani infuria. Con nuovi potenti alleati, armi e creature mostruose potrai costruire il tuo impero medioevale. Metti alla prova le tue abilità strategiche.

- opzione di gioco in rete (da 2 a 7 giocatori)
- 24 campagne e 2 trame diverse
- varietà di armi da terra, mare e cielo
- avanzata intelligenza artificiale da sfidare.

£ 99.900

BLIZZARD ENTERTAINMENT

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DUKE NUKEM 3D
91% PCGAMER
dicembre 1995.

IL FUTURO NON SARÀ MAI PIÙ LO STESSO!

DUKE NUKEM 3D

In un futuro non troppo lontano, una cupola isola Los Angeles dal resto del mondo.
La città diventa così una vera e propria mecca del crimine che sta producendo una bomba in grado di distruggere l'umanità. Nei panni di Duke Nukem bisogna salvare la terra...
Non c'è assolutamente nulla che non si possa fare in DUKE NUKEM 3D. É talmente pieno di azione da far sembrare DOOM noioso... Combatti i "Pig Cops", distruggi alieni e tutto ciò che sbarra la tua strada: palazzi, luci, telecamere, finestre, soffitti.
A disposizione hai le armi più incredibili, puoi muoverti in ambienti realmente tridimensionali e dopo che li hai fatti fuori tutti... seppelliscili con un sorriso.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486, 66Mhz,
8Mb RAM,
SVGA.

£ 99.900

US GOLD

LEADER

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE IN ITALIA E NEL MONDO

RAYMAN
Azione e umorismo nell'esplorare 6 mondi diversi nel tentativo di liberare gli Electoons e far evadere il Grande Protoon. Oltre 60 livelli di gioco, più di 50 personaggi,una grafica sbalorditiva e animazioni di una fluidità mai realizzata prima su PC: sino a 60 frames al secondo!. **WIN**

CD-ROM SACIS:
- **Nei migliori negozi**
- **Alla pagina 578 di televideo**
- **Al numero verde 167 291410**

CYBERACTICA
Armonia sarà la parola chiave di questa avventura che non smetterà di sorprendere per il surrealismo delle situazioni e degli ambienti. **MAC -WIN**

BATTLE ISLE 3
Shadow of the Emperor
Intrighi, politica e sete di potere minacciano la stabilità. Occorrerà usare abilità strategiche e logistiche per tenere alto il morale delle truppe e guidare l'armata attraverso venti diverse campagne per raggiungere la vittoria finale. **WIN**

SACIS
INTERNATIONAL

ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

ALTRA IMMAGINE

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

CD-ROM SACIS:
- Nei migliori negozi e librerie
- Alle pagine 577/8/9 di televideo
- Al numero verde 167 291410

THE INTERACTIVE ESOTERIK MACHINE
Le magiche e complesse tecniche di divinazione della Numerologia, dei Ching, dei Tarocchi e della Cromatologia sono racchiuse in questa fantastica macchina per sognare. Un prodotto per ogni genere di utenza, dalla famiglia all' appassionato di esoterismo. Unico nel suo genere The interactive esoterik machine permette di interrogare il futuro e di analizzare e sviluppare lati sottili della personalità.
MAC - WIN / in italiano

SACIS
INTERNATIONAL
ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

ALTRA IMMAGINE

PROLOGO

Nel momento in cui sto scrivendo è appena terminato il Gran Premio di Monaco a Montecarlo e penso che non si sia mai vista una corsa più comica fra tutte quelle disputate da quando sono nato (non credo ce ne siano stati molti, di gran premi antecedenti la mia nascita, che abbiano visto all'arrivo solo quattro vetture...), con piloti pagati a suon di miliardi che non riescono ad andare oltre sei curve del primo giro e gente che si inserisce per un sorpasso senza guardare quello che fa il pilota che lo precede, tamponamenti a catena di tipo autostradale con conseguenti incavolamenti sui generis. Bello, davvero uno spettacolo divertente. Ma dico davvero!
Di tutto ciò non ve ne fregherà niente (certa gente non sopporta la F1, al pari di coloro che non sopportano il calcio) ma in questo caso posso dire che anche questo mese, con il sole o con la pioggia, pagati poco o tanto, il TMB e il sottoscritto cercheremo di esaminare tutte le vostre invenzioni codificate in qualche eseguibile, siano esse bufale mastodontiche o gemme di raro splendore. Si parte...

MODULI PROTRACKER by Pietro Guarnaccia (AMIGA)

Mi fa davvero piacere constatare il crescente miglioramento qualitativo dei moduli, ormai quasi tutti di ottima fattura. Anche il nostro Pietro non si esime da questa nuova tendenza, con dei pezzi composti davvero con grande stile e fantasia. Come nel caso di Simone Zannotti, do anche a te il consiglio di dare un occhio al Silver Disk, contenente, pensa un po', la nuova versione del ProTracker! Oltretutto non mancano nemmeno i moduli da voi composti. Sono o non sono bravo?

SHOWTIME 2 by RAM JAM (AMIGA)

Secondo numero del pluricriticato Showtime, magazine su disco nato dalle ceneri di The Charts, che anche questa volta non ha mancato di trascinarsi dietro polemiche a non finire.
A questo punto permettetemi di dire la mia, perché sono davvero stufo, per non dire disgustato, dall'andamento della scena italiana, ormai giunta a un livello così basso da far spavento. Sono davvero stanco di ricevere E-mail da gente che mi scrive "quello mi ha fregato la routine", "quell'altro mi ha rippato l'immagine" e via dicendo. Questa continua e sterile questione sta veramente degenerando. Sinceramente ne ho davvero piene le tasche di una situazione simile, quindi fatemi il favore di non mandarmi più E-mail o lettere scritte piene di fatti di cui NON POSSO valutare la veridicità. Vorrei solo farvi notare che comportandovi così non fate altro che infangare ulteriormente la scena italiana, che in questo momento sta veramente toccando il fondo. Mi vergogno per voi e per me.
Per questo motivo d'ora in poi tratterò tutti i demo, i diskmag e, in generale, le vostre produzioni, col distacco più assoluto. Se avete dei dissidi interni, per favore, risolveteveli da soli: io mi sono davvero rotto di essere al centro di assurde accuse solo per aver dato voce a tutti. Evidentemente non meritate l'attenzione che vi ho sempre riservato sul Talent Scout (mamma mia, ragazzi, che avrete mai combinato? NdSS).
Ultima cosa: questo discorso non è rivolto solo ai Ram Jam in particolare, ma anche a tutti gli altri che, nel bene o nel male, hanno contribuito a farmi giungere a queste tristi conclusioni. Mi dispiace, ma ve la siete proprio cercata.
Chiuso il discorso, che spero vi faccia riflettere, passiamo a parlare di ShowTime: questo nuovo numero merita sicuramente un elogio per la rappresentazione grafica, davvero ben costruita soprattutto per quanto riguarda il design. I contenuti sono un po' poveri, ma in ogni caso buona parte degli articoli risultano essere interessanti e ben presentati, il che non è poco.
Bella anche l'introduzione (funziona perfettamente persino sullo 060), con un buon env-mapping (si chiama così quell'effetto? Spero di non aver scritto una cavolata) riportante la dicitura ST.

ARIMORTIS

Vabbé, ma allora è un vizio! Speravo di non vedere questo box questo mese.
Prima vittima: Alessandro Pisani e la sua immagine per il Talent Art. Il dischetto non ha voluto mostrarci l'immagine se non per i primi 200 pixel partendo dall'alto: abbiamo provato ad aggiustarlo (il dischetto), ma non c'è stato "Norton" da fare. Prova a rispedirci il tutto, magari su due FD.
Salito sulla giostra del Talent Scout, il gioco di Emiliano Genghini, Biliardo, ha vomitato una serie di immagini in un angolo dello schermo per poi defungere inesorabilmente. La causa? I driver della VGA messi a nostra disposizione: devi sapere che non vanno più di moda le Trident e le Tseng (e aggiungo le Oak per il futuro) da un bel po' di tempo, soprattutto in redazione. Riprova mettendo a disposizione driver per Matrox, S3 o Cirrus e così via. Per quel che riguarda il file Intro.exe, lo abbiamo visto... a un frame ogni cinque minuti. Non sappiamo da cosa dipenda...
Speriamo vada meglio il prossimo mese.

MODULO OCTAMED di Simone Zannotti (AMIGA)

Simone deve aver imparato che il motto "meglio soli che mal accompagnati" ben si addice alle produzioni del Talent Scout e infatti ci ha inviato un unico modulo. Un pezzo davvero notevole, sia come composizione che come uso degli strumenti, scelti (una volta tanto) con un certo criterio.
Visto che sei un utilizzatore dell'OctaMed, sarai felice di sapere che su questo CD di TGM troverai il demo del Sound Studio, versione ultra potenziata ancora in beta-testing del celebre tracker di Teijo Kinnunen. Per certi versi si tratta di un prodotto a dir poco rivoluzionario, che permetterà agli amighisti di produrre facilmente (a patto di avere un buon processore) moduli multicanale esattamente come sul FastTracker 2 per PC.

FBY RULLA ANCHE IN FRANCIA!

Fabio Barzagli è veramente un mito! Non solo ha vinto l'ambitissima "multichannel competition" del Party V, ma addirittura anche quella del Saturn III!!! No, dai, deve esserci uno sbaglio, non puoi essere così bravo... Sto scherzando, del resto i moduli sul CD dovrebbero avervi convinto delle qualità di questo ragazzo, a mio parere un vero genio (ma l'avete sentita Andalusia? Ma dico io, come si fa a utilizzare in quella maniera il Protracker?).
In ogni caso, "Undersea" è veramente un capolavoro nel suo genere e merita d'essere ascoltata. Noi abbiamo intenzione di inserirla nel prossimo CD, con l'augurio di vedere trionfare il Fabio nazionale a qualche altra manifestazione il prima possibile.

QUITE PLEASE TENNIS by The Spooky Fellows (AMIGA)

Un altro gioco di tennis? Eggià, ma questa volta l'impostazione è molto più seria. Dato che lo spazio a mia disposizione è davvero scarsissimo, vi rimando al mese prossimo per una preview un po' più accurata; per adesso beccatevi quest'immagine, davvero niente male, se volete la mia opinione. Se qualcuno volesse pubblicare QPT può contattare gli autori all'E-mail nikdom@net1.tercom.it, oppure presso la loro pagina WEB www.molisedati.it/~super/tsf.html.

AMIGA SITE?!?

Presto, molto presto, un nuovo magazine su disco apparirà in esclusiva sul CD di TGM... sarà per Amiga (ma va?) e gli autori vi stupiranno con effetti mirabolanti! Speriamo... Restate sintonizzati su queste pagine per ulteriori aggiornamenti.

DI TUTTO UN PO' by Luca Roncone

Ma quanti Luca ci sono al mondo? Facciamo un rapido calcolo... Se due sono apparsi nel Talent Scout e TGM vende... Vabbé facciamolo in un altro momento.
Allora, il qui presente Luca ha spedito varie cose (tipo tre moduli, un'animazione, un'immagine, le ricerche scolastiche... non sto scherzando) ma, purtroppo, per quel che riguarda la parte artistico-visiva del dischetto, non vedrai le tue immagini nel Talent Art poiché è già stato consegnato alle rotative, visto che il TMB consegna sempre dopo di me la porzione Amiga del Talent Scout e quindi, in redazione, prima si fa il TA e dopo il TS. Insomma, è colpa del TMB, come al solito.
Tornando a noi, anzi a te, il logo è effettivamente simile a quello di RexAnthony, ma non direi che l'hai copiato. Diciamo che ti ha ispirato. Quel che conta però è che il tutto è stato realizzato con il POVRay 2.0 in emulazione 1.0 (eh?!) perché non ti andava di imparare daccapo i comandi dell'ultima versione: male! Avresti potuto fare di meglio, anche se comunque il lavoro fatto per ottenere l'immagine è stato davvero notevole. Anche l'animazione è stata concepita con il POVRay (e si vede), ma comunque ti sconsiglio di continuare su questa strada in quanto il programma che utilizzi è davvero scarno in fatto di versatilità, velocità e comprensione (ne so qualcosa). Dicevi di voler passare al 3D Studio... Ottima idea, ma perché non provi prima con Lightwave, che costa qualcosa come cinque milioni in meno?
Per quel che riguarda i moduli, direi di scartare Rex (RexAnthony remix mi pare di capire), in quanto non trascendentale per il contenuto (preciso che mi piace tutta la musica, dalla gregoriana al country, dal rock alla progressive, dalla classica alla techno e potrei continuare a tediarvi così ancora per molte righe), mentre sono rimasto impassibile per quel che riguarda Cera (interessante l'approccio dell'amico che ti ha aiutato); Voices è invece davvero molto bella, piacevole e originale. Basta? No, perché adesso vengono le ricerche scolastiche... Sarà anche simpatica la tua estensione .API, ma non so proprio come visualizzarla.
Complimenti per aver azzeccato (anche se non ne eri troppo convinto) il Pesce d'Aprile! E pensare che c'è chi crede che non esista quest'anno...

MIKRO MORTAL TENNIS by Skywards Software (AMIGA)

Capolavoro della demenza, questo Mikro Mortal Tennis si prepara a diventare il gioco più scemo della storia. Se ben vi ricordate, sul numero di dicembre parlammo di questa assurda simulazione di tennis ormai giunta a uno stadio di sviluppo notevole (merito anche del netto miglioramento grafico).
Nonostante lo stile ricordi un po' troppo Sensible Soccer, l'impatto visivo è comunque notevole, grazie soprattutto a delle trovate quasi geniali che non possono che strappare un sorriso (mi fa morire il tapiro che, dopo aver guardato il logo del torneo, scoppia a ridere!).

Riguardate però la giocabilità! E' troppo difficile riuscire a beccare la pallina e oltretutto la battuta nove volte su dieci va in "fault". Gradirei minore simulazione e maggior divertimento, del resto il vostro vuole essere un gioco "cretino", mica una cosa per super esperti... Volete un consiglio? Automatizzate le battute e rallentate un po' la pallina: aumenterete non poco la giocabilità.

Fatemi sapere qualcosa, mi raccomando! Il vostro programma merita sicuramente tutta l'attenzione del caso. Nel frattempo, lunga vita al tapiro!

OPERA by Luca Giusti

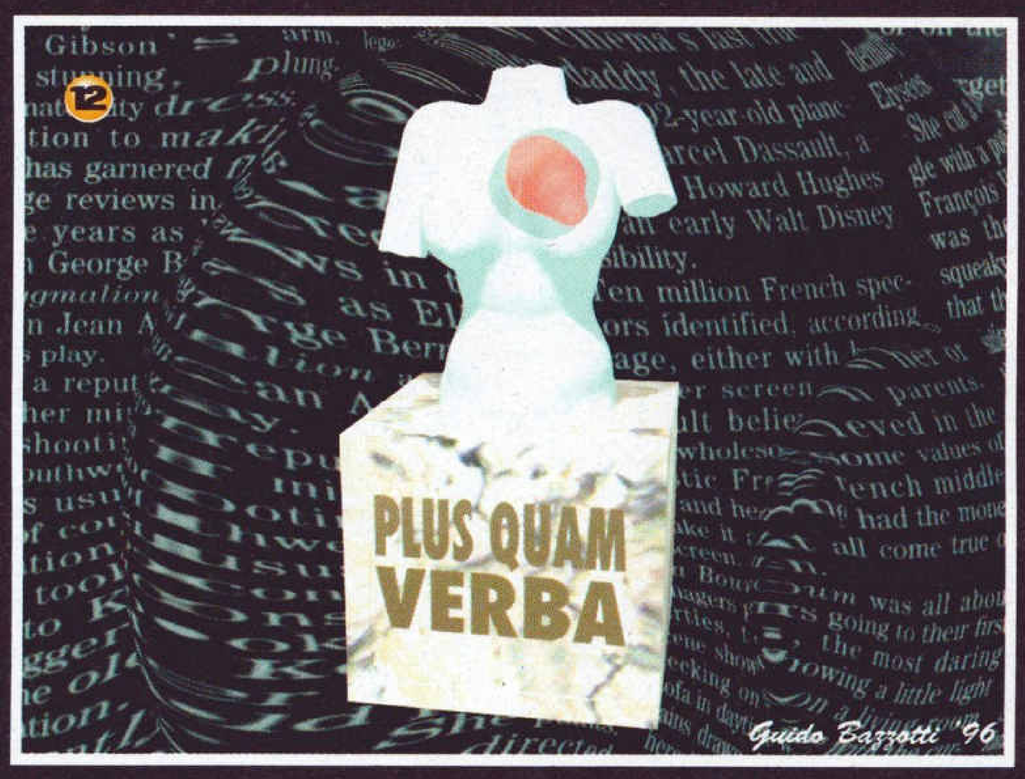
Ohhhh, finalmente una demo. Era un po' che non se ne vedevano, almeno per quel che riguarda il PC. Siamo contentissimi poi di ricevere qualcosa da una compo d'eccezione (con tutti gli aspetti negativi e positivi) qual è stata l'Assembly del '95 in Finlandia, tenutasi per la precisione nella città di Helsinki (il TMB e io avevamo fatto una capatina in quei lochi assieme ad altri compari per l'Assembly del '94). Mi pare di capire che tu, caro Luca, oltre ad aver partecipato come coder dei Jolly Workers (fra i quali ritroviamo vecchie conoscenze come FBY), hai fatto un po' le veci del gruppo stesso. A quanto ci dici la demo non ha avuto molto successo alla competizione, anche se devo dire che a me è sembrata carina, soprattutto per un paio di cosucce che, nella mia ignoranza in questo campo, ho notato in poche altre demo: la variazione dell'intensità luminosa (e in generale la gestione) di alcuni faretti puntati su un oggetto 3D ma, soprattutto, il pupazzo tridimensionale in gourad shading costituito da oggetti linkati secondo una gerarchia (beh, è il concetto di cinematica inversa) e animato in real time... anf, anf.
Stranissima ma piacevole la marcetta della musica, anche se il campionamento sulla mia AWE32 non sembra perfetto.
I Jolly Workers garantiscono un funzionamento ottimale su un 486 DX2 a 66 MHz. Tenendo conto che il codice è 286, avete fatto davvero... un'opera!

EPILOGO

Bene. Abbiamo visto tutto. Abbiamo sentito tutto. Qualcosa l'abbiamo buttato, ma non dipende da noi. Il Pesce d'Aprile esiste e qualcuno l'ha azzeccato. Il Talent Art è dopo lo stacco pubblicitario. Anche questa volta ho consegnato prima del TMB. Posso anche smettere di mettere un punto a ogni cavolata che scrivo. Smetto...
Ci risentiamo, vediamo e scriviamo il prossimo mese, ancora qui nel Talent (uno qualsiasi), per conoscere le vostre sempre più numerose e divertenti idee, per spaziare dall'arte alla musica, dalla programmazione ai bidoni. See ya!

TMB e Hype (più che due redattori, due alieni che sono stati rapiti dai terrestri!)

Ebbene sì! Abbiamo ricevuto richieste di ingrassare questa rubrica (così come il Talent Scout) con un maggior numero di pagine e foto più grandi; lo faremmo volentieri se voi foste così prolifici da inviarci moltissime immagini (naturalmente corrispondenti a un altrettanto elevato numero di autori), ma finché questo non avverrà, non è materialmente possibile impostare più d'una facciata per un numero di autori non superiore a tre o quattro complessivi (come nel caso di questo mese). Certo, si potrebbe obiettare che i pochi che inviano il materiale sono quelli buoni, ma non è sempre così. Cercheremo invece di aumentare le dimensioni delle immagini più belle anche se, restando invariate il numero di pagine ad esse dedicate, questa modifica comporterà una riduzione del carattere di stampa, col conseguente declino della vostra vista. Ma non vogliamo niente di tutto ciò: vogliamo più autori!



Cominciamo con Francesco Difronzo (foto 1, 2) che invia le sue creazioni dalla città di Bari; per le sue realizzazioni ha utilizzato 3D Studio 4 installato su un Pentium a 90 MHz con 16 MB di RAM. Le immagini che ci invii non sono propriamente il massimo in quanto, in parecchi casi, si notano dei difetti per quel che riguarda l'applicazione delle texture e la scelta dei materiali. Mi spiego subito: nel tema principale dedicato a Guerre Stellari, con immagini che ritraggono i celeberrimi A-Wing e X-Wing, si notano due particolari carenze relative all'eccessiva semplicità degli oggetti creati e alla scarsa precisione nell'applicazione dei materiali. Il primo problema deduco non derivi dalla scarsezza del PC di cui disponi (in quanto non mi sembra affatto scarso), ma credo piuttosto sia da attribuirsi alla tua inesperienza in fatto di modellazione. Ora, non che il programma in questione offra sistemi sofisticatissimi di modellazione (attendiamo 3D Studio MAX), ma quantomeno permette di andare ben oltre le realizzazioni da te proposte. Lo stesso dicasi per il secondo problema, anche se in questo caso applicare perfettamente una texture (oppure la scelta del materiale migliore) è più una questione d'esperienza che altro.

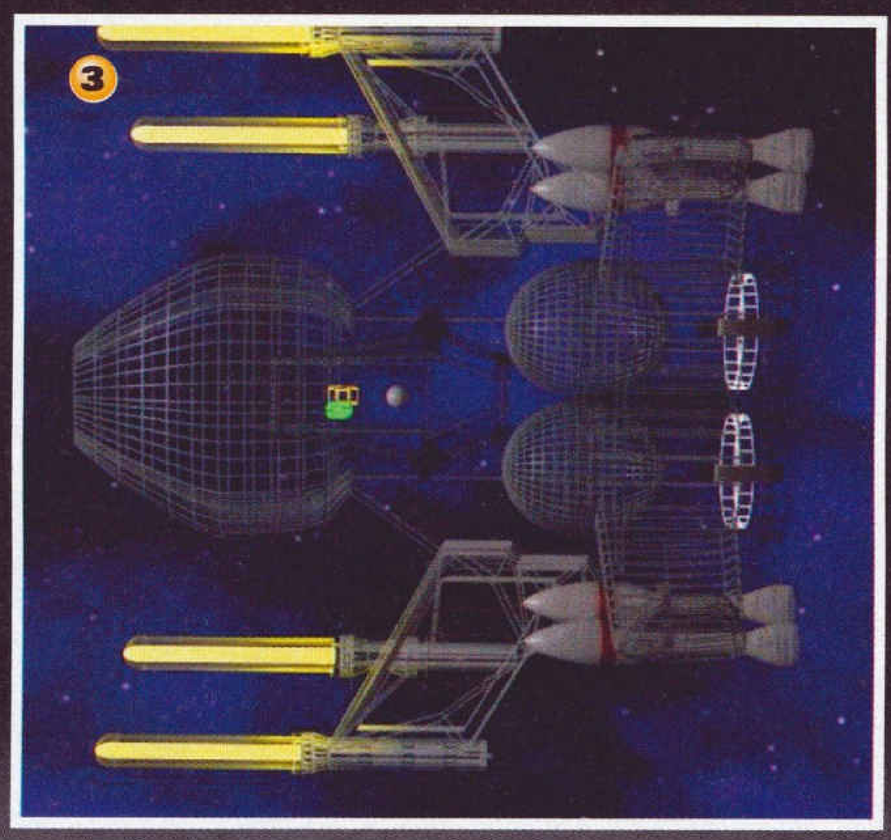
Eccoti tre consigli: arricchisci i tuoi modelli di parecchi particolari finché la potenza del tuo computer ti assiste, ricerca sempre il miglior materiale (per definizione, realismo o finzione a seconda di quello che devi fare) e, soprattutto, nel caso di riproduzioni, abbi spirito d'osservazione. Se riguardi per esempio il film di Guerre Stellari, noterai che gli X-Wing non sono proprio come quelli delle tue realizzazioni.

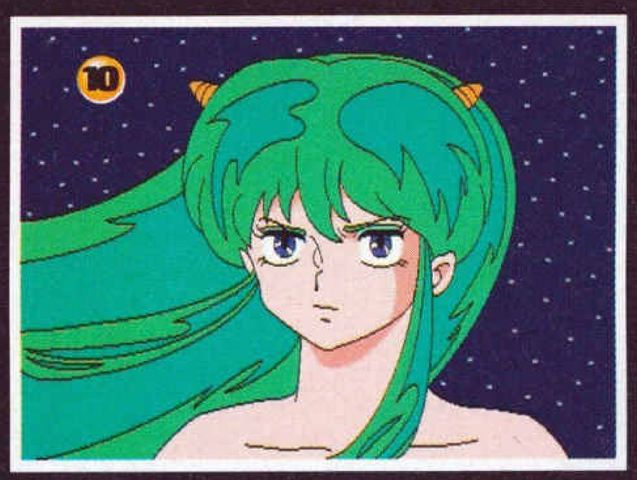
La lampada è un risultato decisamente migliore di quelli sopraccitati, sia nei particolari che per l'illuminazione e il riflesso sul tavolo (in quest'ultimo le venature del legno sono forse troppo grandi).

In ogni caso, ti consiglierei di leggere qualche pubblicazione in proposito: ce ne sono così tante nelle librerie...

Passiamo a Danilo Planera di Roma (foto 3, 4) che ci invia una raccolta di immagini in stile decisamente fantasy (che, da quanto abbiamo capito, è la tua passione). Per realizzare le sue creazioni ha utilizzato vari computer (passando attraverso diversi 486) fino a giungere a un Pentium a 120 MHz e 16 MB di RAM, il tutto con 3D Studio 3.

Partiamo subito descrivendo le immagini delle quali ti preme di più conoscere il nostro giudizio, ovvero i modelli del viso di ragazza e guerriera. Decisamente fatti in casa e senza utilizzare alcuna mesh da raccolte di oggetti sono, a mio avviso, pronti per essere utilizzati in qualche animazione. Ben eseguita è anche l'applicazione delle texture e la ricercatezza di alcuni particolari (come denti, lingua, ciglia, ecc.) che di solito non ci sono mai nei volti di esseri umani sintetici. Un piccolo ragguaglio te lo do lo stesso, anche se per il viso ti meriti il bollino: dovresti ovalizzare il model-

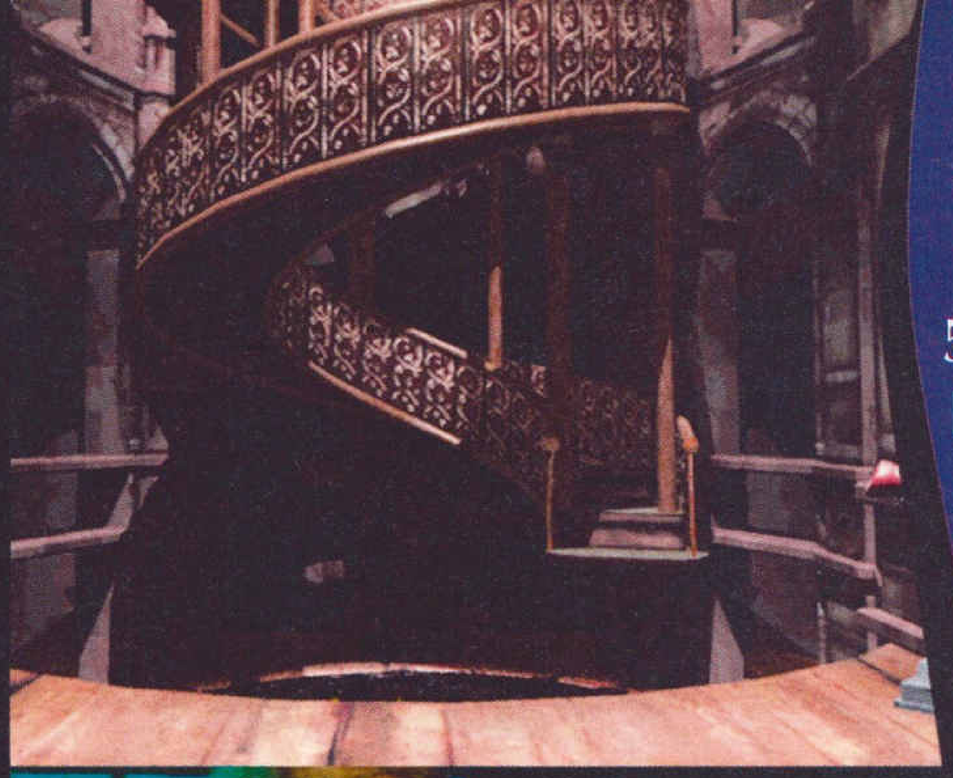


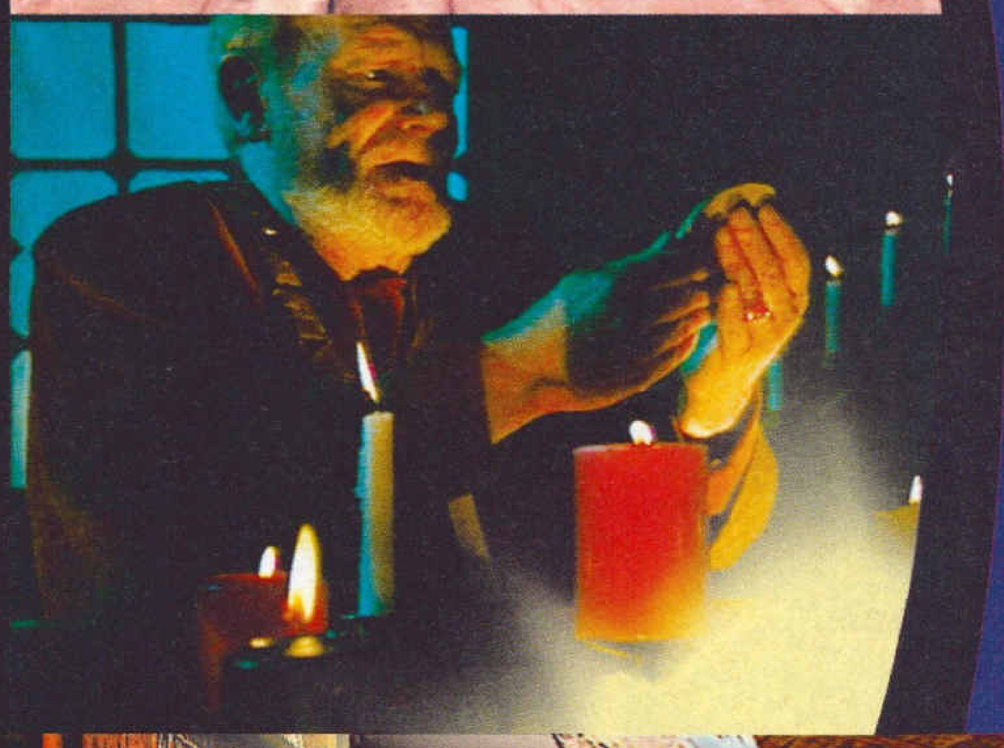


lo (magari non per la guerriera) rendendolo più delicato (operazione non difficile armeggiando un po' con la funzione Taper del programma).
Per quel che riguarda le immagini del corpo della guerriera (a parte la scelta dell'abbigliamento sadomaso in pelle nera che, vabbé, sì... ehm, è OK!), si nota una certa proporzionalità fra gambe (delle ginocchia in su), torso e seno, ma non fra i suddetti elementi e i rimanenti (testa e arti restanti), nel senso che questi ultimi sono leggermente più piccoli degli altri. Non ti rimane che ingrandire o rimpicciolire (in proporzione) uno dei due gruppi di elementi.
Per quel che riguarda le altre immagini: continuando col genere fantasy sembra di assistere allo slide show di un videogioco, anche se forse dovresti utilizzare dei materiali più rovinati, non perfetti. Per il resto, puoi vedere una delle tante foto del genere qui pubblicata. Infine, ci è piaciuta la guardia imperiale a cavallo di una Speederbike (adesso non mi ricordo se si chiami così o meno...), anche se il modello è stato realizzato da altri, come giustamente ci fai notare. È interessante anche il galeone o quel che ne rimane, a dispetto del fatto che non verrà pubblicato... Continua così.
Ebbene sì: le foto le avrete già viste con sbavature a seguire. Quando le abbiamo viste sul monitor, l'unica esclamazione che siamo riusciti a emettere è stato un "Non ci possiamo credere!!!" (ma, siccome da questo mese il Talent Art apparirà sul CD di TGM, potrete anche voi vederle sui vostri monitor... NdSS). Le immagini che ci ha inviato Paolo Scippo (foto 5, 6, 7, 8) di Monterotondo in provincia di Rimini, incentrate sulla modellazione di un modellino (scusate il gioco di parole) di Gundam F90II, sono quanto di più bello si sia mai visto sulle pagine di TGM (e anche su altre testate) da un bel po' di tempo a questa parte, tenendo presente che per realizzarle è stato sfruttato (probabilmente anche fustigato) un 486 DX2 a 66 MHz e 8 MB di RAM (complimenti per la pazienza).
Particolareggiato fino all'inverosimile, gli eventuali errori di modellazione svaniscono grazie alla ricchezza delle immagini (abbiamo tralasciato di pubblicare altre foto con sfondi perché questi ultimi non ci piacevano e in altri casi non ci stavano) e alla sapiente applicazione delle texture, per alcune soggettive davvero simpatiche. Ti dirò: l'immagine più bella in assoluto rimane quella del Gundam discobolo, veramente simpatica. Tante volte, non sono il primo a dirlo, con l'originalità si possono ottenere risultati migliori che non con il realismo e la perfezione.

Bella anche l'astronave, ma solo con la visuale che vedi pubblicata (dopo tutto, i gusti...). Un appunto: il vetro utilizzato non è proprio il massimo: forse con un hilite sulla parte più curva dell'oggetto... Bello invece il metallo rovinato.
Ho pubblicato anche la cucina per due motivi: l'atmosfera e il sacco. Quest'ultimo è bellissimo e dentro ci deve essere per forza un gatto! Vabbé, sto farneticando.
Come si diceva prima? Pochi ma buoni? Beh, ci siamo quasi, anche se preferiremmo la formula "tanti e tutti buoni".
Lasciatemi fare un'ultima considerazione: com'è possibile che in due anni un computer meraviglioso svanisca nel nulla e suoi utenti pure? Non trovate facili risposte... Soprattutto: se prima renderizzavano che era un piacere, come mai ora non lo fanno più? Chi ha orecchie per intendere intenda. Per quanto riguarda il Talent Art, ci vediamo il mese prossimo!

Hype





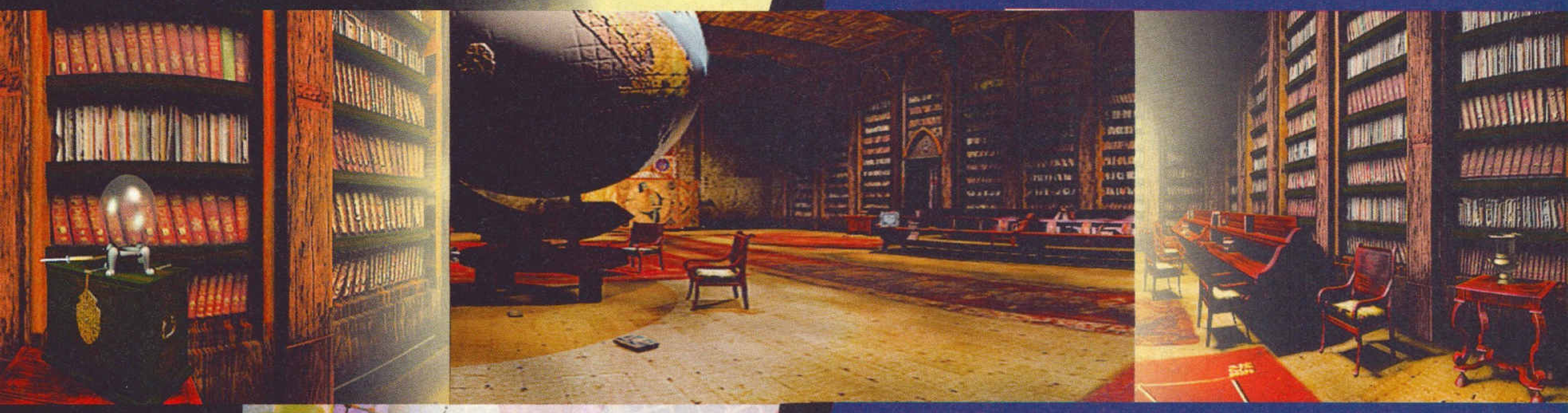
5 INTERI MONDI DI MAGIA E DI MISTERO DA ESPLORARE.

PIU' DI 50 ORE DI GIOCO!

UNA SPETTACOLARITA' ASSOLUTA, CON EFFETTI VISIVI E SONORI ASSOLUTAMENTE RACCAPRICCIANTI.

UN AMBIENTE DI GIOCO DAVVERO IPNOTICO.

ACTIVISION AND ZORK ARE REGISTERED TRADEMARKS AND ZORK NEMESIS IS A TRADEMARK OF ACTIVISION, INC.
© 1996 ACTIVISION INC. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT AND WINDOWS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION.



PROSSIMAMENTE SUL TUO COMPUTER COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DISPONIBILE IN LINGUA ORIGINALE, CON POSSIBILITA' A BREVE DI RICHIEDERE LA VERSIONE IN ITALIANO.

Per averla, verifica che la versione in lingua originale precedentemente acquistata sia Software&Co.

ACTIVISION®

La malvagità governa le Terre Proibite.
Qui, gli spiriti di coloro che furono
i grandi alchimisti dell'Impero giacciono
in un inferno perpetuo... nelle mani della Nemesi.

Scopri l'antico segreto che li scioglierà
dal giogo del maligno, prima che la Nemesi
ti imprigioni con gli altri... per l'Eternità.

THE FORBIDDEN LANDS

ZORK NEMESIS™

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

CHI NON RICORDA 'RETURN TO ZORK' ?

'ZORK NEMESIS' E' IL SEGUITO
CHE ASPETTAVAMO CON ANSIA...

DIVERTIMENTO

WINDOWS® '95 & DOS CD-ROM

TIPS e MAO'S & FBS's

Bene, anzi male... Cominciare tutti i mesi con un cappello sempre diverso è un'impresa alquanto difficile, quindi non aspettatevi grandi sperperi di parole. Allora, lo spazio è tiranno quindi sintetizzo il più possibile: la presenza sullo scorso numero di FBS (oltre ad essere un alleggerimento al mio già impegnativo lavoro) è stata apprezzata, perciò il nostro caro redattore è tornato per rispondere ai vostri quesiti (viva lui...). Punto secondo: ringrazio tutti coloro che si sono preoccupati della mia salute dopo la struggente introduzione dello scorso numero. Grazie di cuore! Terzo, potete spedire trucchi, soluzioni, consigli, richieste e soldi, oltre che al canonico indirizzo (Xenia Edizioni - TGM Tips & Phikis, sempre all'attenzione del grandissimo MAO, Casella Postale 853 - 20128 Milano), anche alla casella postale Internet adellacalce@digibank.it, specificando nel Subject del messaggio il contenuto della E-Mail come al solito. Ribadisco anche l'invito a spedire anche soluzioni di giochi vecchi, dato che troveranno spazio sia su Internet presso il nostro sito (http://www.xenia.it) che sul nostro traslucido CD allegato...
Mi sembra di aver detto tutto, quindi vi saluto e vi do appuntamento al prossimo mese!
Byez!

Andrea "MAO" Della Calce

FIFA '96 (PC)

Avevo deciso di pubblicarli il mese scorso, ma alla fine mi sono dimenticato... Cose che capitano! Comunque, questa volta sono riuscito a recuperare questi benedetti cheat, perciò ve li propino al volo.
Per abilitare i codici, bisogna caricare il gioco e poi Uscire Al DOS. Quando appare il video con i ringraziamenti, digitate la parola "xplay", seguita da Invio. Sentirete subito un cambio di musica.
Così facendo, verrete catapultati al menu delle amichevoli, dove potrete subito usufruire di cinque nuove squadre denominate EA Superstars che rispettivamente sono: All Nighters, As Designed, Strontium 90, The Gimps, The Rod Benders. Queste squadre hanno delle abilità speciali ma lascio a voi il gusto di scoprirle (si mormora che facendo un fallo con un giocatore degli Strontium 90 il calciatore colpito volerà fuori dal campo e atterrerà molto dopo!).
Ma non è finita qui! Sempre nel menu di selezione della squadra per le amichevoli, scegliete come team di sinistra Vancouver, formazione che milita nel campionato americano. Per la squadra di destra scegliete invece dalle nazionali il Canada. Ora premete CTRL-ALT-INSERT (il tasto sopra il Canc) e avrete libero accesso a un menu di Enhanced Play dal quale potrete modificare alcuni attributi di gioco. Questo menu può essere richiamato premendo il tasto F1.

BALL SIZE	Permette di cambiare le dimensioni del pallone!
BALL PERSONALITY	Cambia il "comportamento" della palla
INVISIBLE WALLS	Muri Invisibili sul campo
TEAM A/B SIZE	Dimensioni dei giocatori delle due squadre
JERSEY	Attributi dei calciatori
GOALIE	Attributi del portiere
PLAYERS	Attributi della squadra
SHOTS	Attributi di tiro

Se volete saperne di più, provate a visitare uno dei seguenti indirizzi Internet.
Stan Olson's FIFA 96 page - http://www.cu-online.com/~solso/fifa96.html
Paul Gregory's FIFA 96 page - http://www2.uic.edu/~pgregory/fifa96.html
Altre pagine dedicate a FIFA 96:
http://www.students.uiuc.edu/~mmkoenig/fifa.html
http://www.pair.com/luduswg/TRUCCHI/PC/fifa96.htm
FIFA 96 Modem Players Database - http://www.cu-online.com/~solso/fifadata.html

COMMAND & CONQUER (Mario Vespo di Caltagirone)

A quanto mi ha comunicato Mao, non vi sono cheat per questo capolavoro Westwood. Purtroppo non mi resta che consigliarti di mandarmi qualche informazione in più che mi consenta di capire a che missione sei arrivato e quali sono i tuoi problemi: avendolo appena finito per questioni di 'lavoro' ti potrei dare qualche dritta!

OH NO! MORE LEMMINGS (PC)

Gli Enigmisti (no, non vi ho riconosciuto...) di Grancia mi hanno spedito una bella lettera con una disperata richiesta di aiuto per UFO. Ragazzi mi dispiace, ma non ho trovato nulla che potesse soddisfare le vostre richieste e ora non sono nella situazione migliore per andare a scartabellarmi un FAQ di duecento pagine in inglese. Comunque sia, ho apprezzato il fatto che mi abbiate spedito dei trucchi e vi invito a farlo più di frequente, magari con le soluzioni dei giochi vecchi.
Tornando al nostro Oh No! More Lemmings, digitate come password "Slamracing": quando appariranno i Lemmings, schiacciate il numero 5 per saltare i prossimi cinque livelli.

KING QUEST 5 (Spano Donatella di Cagliari)

Non riuscite a lasciare la spiaggia con la barca? Il motivo è presto detto: c'è un buco nello scafo e tutto quello che dovrete fare sarà tappare i fori grazie alla cera. Un consiglio extra: una volta in mare, la direzione che dovrete seguire sarà tre volte a est e una a sud...
Buon viaggio!

WORMS (AMIGA)

Dopo avere spopolato su PC, i vermi della Ocean hanno invaso anche l'Amiga. ALS vi offre alcuni codici per vedere nuovi livelli.

Mars -	365740451
	100000753. (il punto e' essenziale)
Forest -	11461343
	987206215
Alien -	631137362

Da provare anche questi codici.
BEELZEBUB
AMIGA 1200
BRILLIANT !
C U LATER
C. MONSTER

A-TRAIN (AMIGA)

Se avete ancora problemi con questo bel giocone della Maxis, gradirete un bel cheat che vi permetta di ottenere la bellezza di 1000000 $! Mentre si sta giocando, basta tenere premuto il tasto Shift e digitare CHEATER-CHEATERWHIMP. Bello, eh?

X-COM (PC)

Emanuele "SUN" Locci, puntuale all'appuntamento mensile, mi ha spedito un trucchetto per X-COM. Premendo entrambi i pulsanti del mouse quando il puntatore è situato nella barra delle icone, la missione finirà con i risultati ottenuti nell'ultima missione svolta.
Al mese prossimo Sun...

ZEEWOLF (AMIGA)

Sempre da ALS, ecco arrivare alcuni codici per l'originale:

Missione 6	OURGAN
Missione 11	KRAKEN
Missione 16	GBULL
Missione 23	SHIPDECK
Missione 29	MAXFUEL
Missione 31	DOMINO
Missione 32	STEERDART

SENSIBLE SOCCER '94/95 (AMIGA)

Simo e Remo da San Maurizio Al Lambro mi hanno spedito una lettera nella quale affermano di aver trovato un trucco davvero interessante per il capolavoro dei Sensible. Prima di tutto bisogna attendere che a fine primo tempo appaiano le statistiche, e poi bisogna premere contemporaneamente le frecce cursore Su e Giù per 4 o 5 volte. Per concludere bisogna premere il tasto del joystick prima che scompaiano le statistiche e la visuale passerà automaticamente sulla panchina avversaria.
Dalla panchina si possono modificare le formazioni del computer, invertendo i ruoli dei giocatori o addirittura facendo delle sostituzioni! Da quanto affermano Simo & Remo, questo trucco funziona anche nella modalità Carriera.

ALIEN BREED 3D (AMIGA)

Caramaschi Daniele di Avenza (MS) mi ha spedito una lettera che funge praticamente da Errata Corrige per le password pubblicate sul Numero 84 di TGM riguardanti Alien Breed 3D. Con queste nuove password, inizierete con un bel carico di armi.
2 - KOLAFNFFNFNFFFFF
3 - MIOOEGFPFJEHFFFF
4 - KPPOEOHPPJONFFFF
5 - PLPKIFGOALEFNPHP
6 - PMPIIMHOPLFLNHFF
7 - KCFGMCHLBJOJFFFF
8 - PPKKMKPLFAFFFNFN
9 - LLKODFOKEEEBCFFH
10 - LEIMHIPKPOHJLMHP
11 - NCKODHPOFHPNHCFP
12 - DFIODKOKPCMBFPFP
13 - MDIGOALPHFIFOHON
14 - EMIOKNPKCPKNHEPJ
15 - JCIGLDPPFIPIKPPF
16 - ONIEKPOLNFFNODHF
Per quanto riguarda invece l'ardisco del TMB, tutto okkey... mi sembra...
Un ringraziamento anche a Luca Golinelli di Mirandola (MO).

COLONIZATION (AMIGA)

Ecco un bel trucco per la versione Amiga del seguito ufficioso di Civilization. Quando si costruisce la prima colonia, provate a darle come nome "Charlotte". Apparirà' un messaggio, "cheat mode active", e disporrete della bellezza di 50.000 monete in banca. Inoltre, la mappa del mondo risulterà interamente visibile. Mica male, eh?
Ringraziamo Alex La Spada.

MORTAL KOMBAT 2 (PC)

Michele Mariotti mi ha scritto per segnalare degli errori apparsi nello speciale dedicato a Mortal Kombat 2 apparso sul numero di Maggio '95. La Friendship esatta di Johnny Cage è Basso, Basso, Basso, Calcio Alto. Il morphing di Shang Tsung in Johnny Cage è Indietro, Indietro, Basso, Pugno Basso.

FATAL RACING (PC)

Volete qualche bel codice per trassare allegramente con questo simpatico giochillo della Gremlin? Mentre si sta giocando digitate i seguenti codici.
Cheat Cars - SUICYCO, MAYTE, 2X4B523P, TINKLE, LOVEBUN
Destruction Mode - DR DEATH
Invulnerability - SUPERMAN
Alternative FX - TOPTUNES
End Sequence - CUP WON
Wide Screen - CINEMA
Altre Macchine - FORMULA 1

WING COMMANDER I & II + SPECIAL OPERATIONS (PC)

Sempre Gli Enigmisti. Per ottenere scudi al massimo, digitate (penso al prompt dei comandi, visto che non c'era nessuna indicazione nella lettera):
WC1 Origin -k per Wing Commander I
WC2 Origin -k per Wing Commander II
SO Origin -k per Special Operations
Se si schiacciano contemporaneamente i tasti Delete e ALT, tutte le navi presenti sullo schermo salteranno per aria, ma fate attenzione a non sperimentare questo cheat in assenza di nemici...

TIPS

SPIDERMAN: SEPARATION ANXIETY (PC)

Gigi, alias Sultan Of Swing da Siena, mi ha spedito i codici per questo gioco che non abbiamo mai recensito ma che qualcuno dei nostri lettori potrebbe avere avuto la (S)fortuna di comprare.
I codici sono
1) DCCPMH
2) MDRKJP
3) STSSPC
4) QPMJCV
5) MRRYPN
Caro Gigi, i tuoi trucchi sono sempre bene accetti, soprattutto se sono di questa qualità!

UFO: ENEMY UNKNOWN (Diego Lisi di Losone - CH)

Purtroppo non ho trovato cheat recenti per questo classico di strategia. L'unico aiuto che ti posso dare riguarda i crediti disponibili: nella directory di ciascuna partita salvata ci sarà un file chiamato LIGLOB.DAT che conterrà l'ammontare del tuo conto in banca. Tutto quello che dovrai fare sarà copiarlo in un'altra directory quando avrai molti soldi e ricopiarlo nella directory d'origine ogni qualvolta resterai al verde. In questa maniera avrai sempre le tasche piene di denaro!

CANNON FODDER (Marco/Dino Virgulti di Milano/Ascoli Piceno)

Probabilmente vi starete chiedendo il motivo del doppio nome nei 'credits' della richiesta: ebbene, la busta riportava un indirizzo, la lettera un altro e il timbro postale era di una città che non era neanche minimamente nominata nella missiva... Insomma un caso da X-Files.
I trucchi che ho trovato per il mitico successo ad opera degli altrettanto mitici Sensible, sono solo un paio. Col primo, valido per la versione Amiga, dovrete inserire la parola JOOLS come nome di uno dei salvataggi; col secondo, valido su PC (anche se non escludo che funzioni pure per Amy), dovrete entrate nella schermata della mappa, tenere premuto CTRL (control) e scrivere FODDER: il bordo diventerà bianco e, quando tornerete nuovamente al gioco, supererete automaticamente il livello! Incrociate le dita!

FBS CORNER (ovvero, le corna del 'Vecchio FBS' parte seconda)

Per il secondo mese consecutivo eccomi a rispondere alle vostre richieste d'aiuto. Indizi, consigli, cheat o panini alla Nutella... Di qualsiasi cosa abbiate bisogno, ricordate che l'indirizzo al quale dovrete inviare le vostre missive è il medesimo dei Tips & Taps: l'unica cosa che vi chiedo è di mettere sulla busta un riferimento sul contenuto, come ad esempio -RICHIESTA: Indiana Jones 4, oppure RIC: Mandate via FBS dalla redazione o anche OFFERTA: Automobile Fiat 126 ancora incartata, acquistata per errore... Un paio di puntualizzazioni: cercate sempre di essere PRECISI e COINCISI con le domande, non dimenticando che più informazioni mi fornirete e più mi sarà facile rispondervi. Come sicuramente saprete, non c'è dato di spedirvi soluzioni e cheat per posta/fax, comunque (frase riciclata dal mese scorso) se dovessero pervenirci diversi quesiti su un particolare gioco, è possibile che la sua soluzione appaia anche sul Silver Disk... E ora diamo fuoco alle polveri!

FBS

INDY 4 (Eleonora Ardizzi di Nonio - BS)

Un'altra lettrice bloccata da questo grande capolavoro Lucas: nonostante la soluzione sia stata pubblicata sul Silver Disk del numero 83, sono ancora molti ad avere problemi con l'ultima avventura di Indiana... Comunque sia, per poter uscire dai corridoi nel labirinto di Creta (dopo aver aperto la porta delle 3 teste e aver recuperato il cofanetto) è necessario usare l'ascensore per il piano inferiore (quello che si attiva staccando la testa della statua del Minotauro), raccattare tutti gli oggetti sul cadavere e convincere Sophia a intrufolarsi nel passaggio accanto alle sbarre arrugginite.
Una volta dall'altra parte, parlatele nuovamente tentando di farle mettere la sua collana e tutte le perline nel cofanetto d'oro. Usando il pesciolino detector in ognuna delle tre stanze vuote, si riuscirà a trovare un muro finto (dietro c'è dell'orichalcum) e, usando la chiglia di legno, potrete aprirvi un varco giungendo nella grande sala del plastico atlantideo... Il resto lo lascio a voi!

BREATHLESS (AMIGA AGA)

Enrico Cossu di La Spezia ha messo una toppa sul buco lasciato aperto dal sottoscritto lo scorso numero...
Ecco i codici per i vari mondi.
Secondo Mondo: E7JCHD5ENTVJSEPD
Terzo Mondo: 17VS8OH2O8TJS6PT
Quarto Mondo: 73JB4KTC1GCNS6SD
In caso i codici non dovessero funzionare, sostituite le S con i 5 e gli O con gli 0.

CRUISE FOR A CORPSE (Qualcuno di cui Mao ha disperso il nome!)

Con un paio di mesi di ritardo (le poste sono italiane dopo tutto) ecco qualche dritta per questo vecchio successo della Delphine. Per prima cosa la funzione dell'apriscatole: lo si dovrà usare nella stiva (aprendo la botola sul pavimento per far salire il montacarichi) con una delle lattine che si troveranno nella prima cassa a destra (da aprire con il piede di porco per terra). Il proiettore lo si potrà attivare una volta che avrete montato la pellicola (nascosta nella stiva, sotto l'asse in basso a sinistra): usate il cacciavite trovato in sala macchine sul suo coperchio, premete il pulsante verde e rimettete il coperchio. A questo punto basterà accendere il tutto.

KNIGHTS OF XENTHAR (Andrea Barotto di Bricherasio - TO)

Sono spiacente nel comunicarti che Mao non è poi così divino: al massimo, conoscendo i suoi gusti, lo si può definire dibirra o magari diBorschi (ammesso che si scriva così). Quanto all'aiuto richiesto, eccoti accontentato: per superare il castello di Kalist dovrai recarti nei pressi delle 9 scalinate (dovrebbero essere organizzate in un quadrato di 3x3), salire quella in alto a destra, poi quella in basso a sinistra e, infine, quella in basso al centro. Troverai due casse contenenti delle false copie della Falcon Sword e della tua armatura. Uccidi il demone Haggis in modo da far tornare indietro la vera Luna e otterrai la Snow Gem, che ti donerà l'ennesimo incantesimo: il Blizzard... Raggiungendo il piano più alto, nella stanza chiusa potrai trovare la Demonic Key, mentre andando nella parte sud est del pianerottolo ed entrando nel teschio sul lato di una struttura rettangolare, sarai presto fuori dalla magione...

BENEATH A STEEL SKY (Gabriella Cabassi di Concesio - BS)

Da quanto ho potuto capire dalla tua lettera, hai un problema con i codici del gioco: ti vengono chiesti per usare il terminale e tu non sai dove andare a cercarli, visto che nella confezione originale non c'erano assolutamente.
E' probabile che tu abbia comprato una copia economica del gioco (come quelle attualmente edite dalla CTO) e che il manuale sia contenuto in una directory del CD o in quella in cui hai installato il gioco (probabilmente in un file TXT o DOC). Se così non fosse sarebbe meglio chiedere informazioni al negozio che ti ha venduto la copia originale, visto che non è possibile ottenere i manuali per posta... Con il francobollo che mi hai mandato ti spedirò una cartolina!

SYNDICATE (Flavio Uslenghi di Nerviano - MI)

So benissimo che avrete terminato un miliardo di volte questo mitico successo Bullfrog, e so altrettanto bene che le missioni base sono abbastanza semplici, ma chi di voi è riuscito a terminare American Revolt? Ok, ok, abbassate le mani è solo che mi sentivo buono e volevo fornirvi qualche codicino per qualche soldo in più... Basterà dare uno dei seguenti nomi alla vostra squadra e il gioco è fatto: to the top - per avere un milione di crediti e selezionare lo stato desiderato; rob a bank - per avere 100 milioni di crediti; cooper team - per avere tutte le armi, gadget e una caterva di soldi.
Ora Flavio avrai una scusa per staccarti da Command & Conquer e rigiocare nuovamente Syndicate in attesa del seguito (magari cambiando computer)... Uaz, uaz, come sono diabolico!

ETERNAM (L'uomo Invisibile)

Bloccati nel tempio egizio di questo titolo Infogrames? Nessun problema, l'FBS è qui per levarvi dai pasticci: la combinazione delle statuette al termine del tempio potete vederla nella rappresentazione all'entrata della piramide e cioè gialla in alto, arancione a sinistra e blu a destra. Una volta fatto questo, basterà andare nella stanza del sole, posizionare un pezzo di specchio sulla roccia illuminata dalla luce e seguire il raggio. Ogni volta che il riflesso s'interromperà dovrete usare un altro frammento di specchio e, se le cose vanno bene, dovreste tornare alla stanza delle statue. Posizionandovi all'interno del triangolo che si è formato e, utilizzando le racchette, potrete finalmente rispondere alle domande della Sfinge (risposte 3-3-1).

FULL THROTTLE (Carlo Tobia Ortolani di Bologna)

Ricordo come se fosse ieri la prima volta che giocai a questa spettacolare (quanto corta) avventura Lucas... L'unica difficoltà la ebbi nei combattimenti contro gli altri motociclisti. Ora fortunatamente non ci dovrebbero più essere problemi per superare la sezione a bordo del vostro 'Corley Chopper'. Basterà tenere premuto il tasto 'Shift' di sinistra e la lettera V: in questo modo avrete automaticamente vinto lo scontro! Semplice come bere un sorso di benzina e fumarsi un sigaro! Un salutone alla Torre degli Asinelli e a quella pendente (così per far numero!).

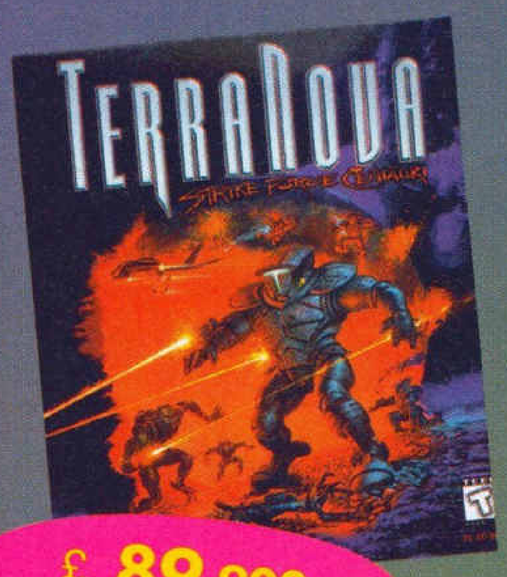
IN SINTESI

Simone Pangi di Roma mi ha chiesto un aiuto per un gioco per Master System. Caro Simone, come hai ammesso nella tua missiva, sai che non trattiamo i giochi Sega e quindi non ti posso aiutare. Per avere una soluzione ai tuoi problemi devi rivolgerti a ConsoleMania...
Un misterioso Claudio mi ha scritto per avere un aiuto per Hell e Gabriel Knight. Penso che entro un paio di mesi entrambi i giochi avranno la loro soluzione o su CD o su Internet, quindi non disperare.
Tre domande rapide a Giacomo "Jaq" Fiore: 1) in genere i trucchi sono implementati direttamente dalle software house e in seguito divulgati dalle stesse. Non esiste quindi un metodo sistematico per i cheat, a meno che non impari a usare il Debug del DOS; 2) Pray For Death lo trovi recensito in questo numero; 3) Fifa '96 è anni luce avanti ad Actua come giocabilità, longevità e tutto quanto... (mah... NdSS)
3) Magic Carpet 2 lo fai girare sotto Windows '95? Questa potrebbe essere una causa della sua lentezza, altrimenti devi destreggiarti tra le opzioni del BIOS. Come se tutto ciò non bastasse, devi anche tenere presente la velocità della tua Motherboard e della scheda video.
Un saluto anche a Marco Conforti Donati, che mi ha chiesto di essere citato: purtroppo il trucco di WC4 l'ho pubblicato il numero scorso e quindi non posso ripetermi. Comunque sia, spero di averti soddisfatto.
Emanuele Falchi di Empoli (FI) mi ha chiesto delle delucidazioni per Gabriel Knight 2: la versione da me giocata non aveva nessun bug e, per sbrogliarti dalla situazione in cui ti trovi, devi fare un salto alla stazione di polizia e poi tornare indietro dall'avvocato che nel frattempo avrà preparato le carte di cui hai bisogno. Okkey?

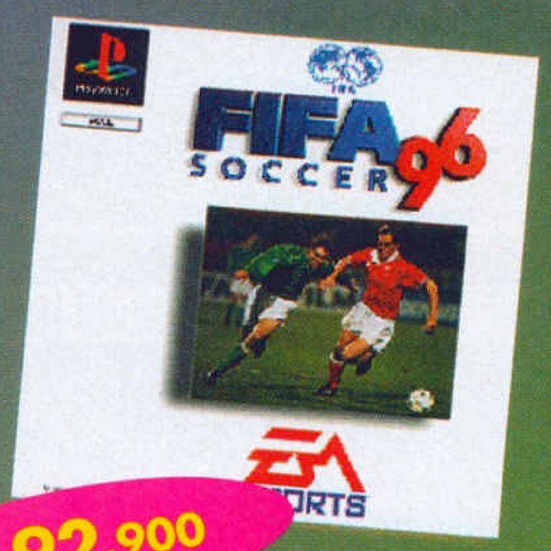
SPEEDY SOFT

Tel. 0766.35651/2 r.a. - Fax 35352

Indirizzo Internet 194.184.96.102/speedy

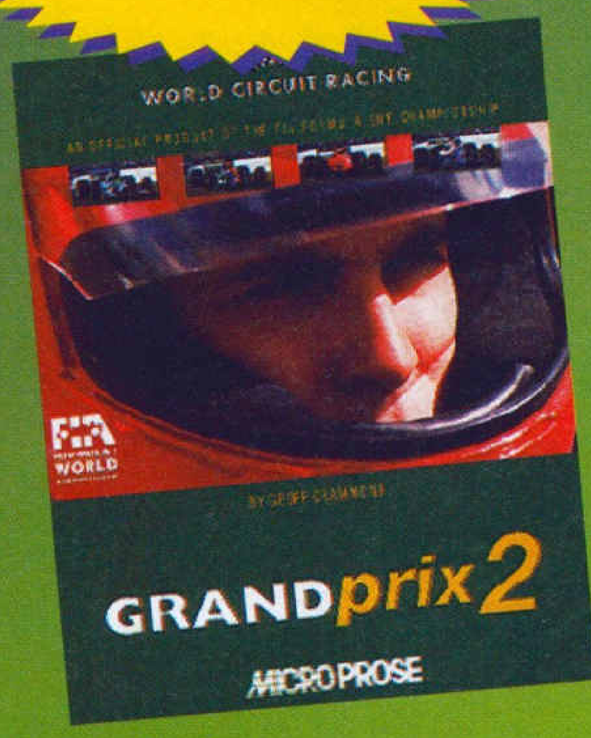


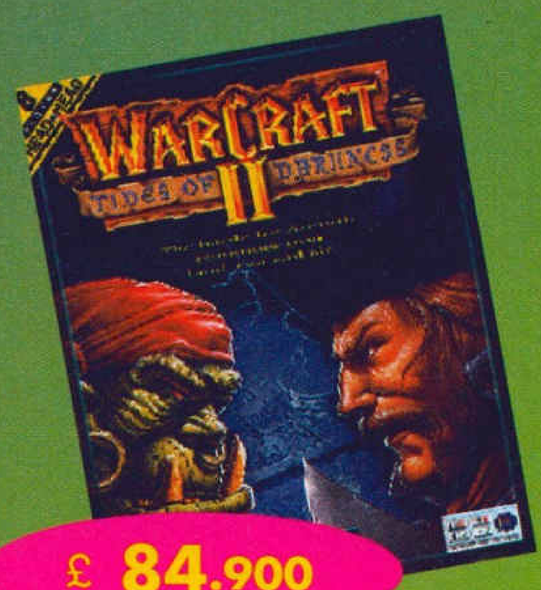
£ 89.900



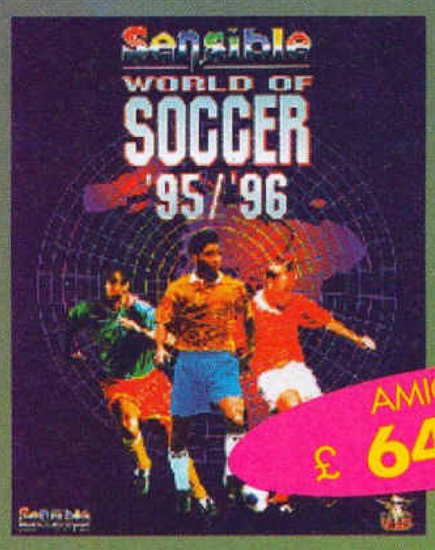
£ 92.900

£ 86.900

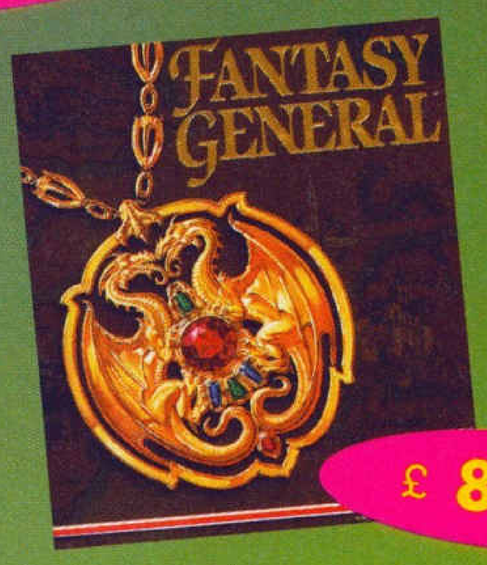




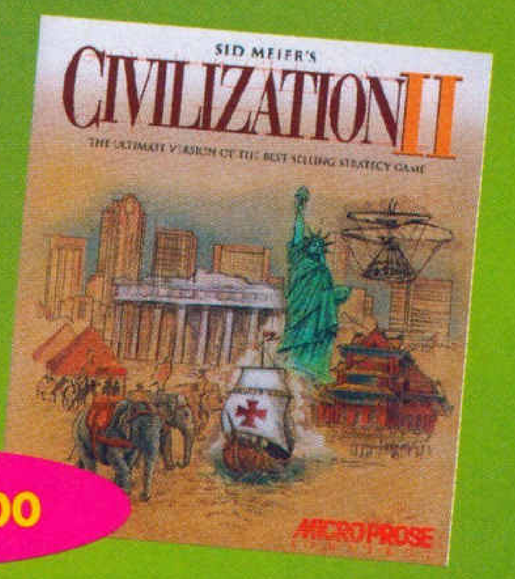
£ 84.900



AMIGA £ 64.900



£ 89.900



£ 87.900

VASTO ASSORTIMENTO AMIGA CD32 - Joystick AMIGA CD32 CON PREZZI IMBATTIBILI

OFFERTE			
APACHE L. PCR 65.900	COMM. & CONQ. data disk 37.900	FLIGHT UNLIM. PCR 54.900	SCREAMER PCR 55.000
BG ARDENNES PCR 83.900	DEFCON 5 PCR 87.900	MASTER OF M. PCR 87.900	SPACE BUCKS PCR 109.900
CADILLAC PCR 62.900	DUST PCR 59.900	MECHWAR 2 PCR 86.900	SPYCRAFT PCR 78.900
CAESAR 2 PCR 82.900	D ZONE PCR 49.900	NBA '96 PCR 90.000	TIME GATE PCR 109.900
CHRONOMASTER PCR 76.900	FIFA 96 PCR 92.900	RISE 2 PCR 92.900	

SEGA SATURN **AMIGA CD32** **SONY PSX** **PC 3,5**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON SONO ELENCATI TUTTI I NOSTRI TITOLI

richiedete il nostro catalogo

Telefonate al nostro servizio NOVITÀ ANTEPRIME

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
ALADDIN		79.000
BEAUJOLLY COMPILATION	79.900	
BLOODNET	69.900	79.000
BODY BLOWS 2	69.900	69.000
BREATHLESS		69.000
BURNTIME	59.900	
CANNON FODDER II (vers.full price)	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69.000	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900	
DAWIN PATROL	59.900	
DRAGONSTONE	79.900	
DUNGEON MASTER 2	89.000	
FANTASY MANAGER	49.000	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.000	
FIGHTER 2.0	39.000	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99.900	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
GLOOM	69.000	
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIRED GUNS	69.000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	89.900
JUNGLE STRIKE	69.900	
LORDS OF THE REALM	79.000	79.000
MORTAL KOMBAT 2	69.900	
OVERLORD	69.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PINBALL ILLUSIONS	69.900	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59.900	
POWERDRIVE	69.900	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PRIMAL RAGE	89.900	
RISE OF THE ROBOTS	89.000	99.900
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SENSIBLE GOLF	69.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000	
SHADOW FIGHTER	69.000	69.900
SIERRA SOCCER	69.900	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SKIDMARKS	59.900	
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.900	
SPEEDBALL 2	39.900	
SUPER SKIDMARKS	79.900	
SUPER STARDUST	79.900	
SUPER STREET FIGHTER 2	79.000	89.900
TEAM 17 COLLECTION VOL 1	59.900	
TEAM YANKEE	39.900	
THE LION KING		79.900
THEME PARK	79.000	89.900
TOP GEAR 2	59.000	59.000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.900	39.000
TOWER ASSAULT	49.000	
TOWER OF SOULS	69.900	
TURBO TRAX	79.000	
UFO (BUDGET)	45.000	45.000
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89.900	89.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ING)	69.900	69.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITA)	79.900	
UNIVERSE	79.000	
VIROCOP	69.900	69.900
VITAL LIGHT	69.900	
WATCH TOWER		69.900

PC CD ROM

1944 ACROSS THE RHINE	105.900
3D LEMMINGS	98.000
3D ULTRA PINBALL	66.900
A4 NETWORKS	109.000
ABSOLUTE ZERO	89.900
ACES COLLECTION	89.900
ACES OF THE DEEP (SVGA)	84.900
ACES OVER EUROPE	34.900
ACTUA SOCCER	87.000
AD&AD MASTERPIECE	100.000
ADVANCED CIVILIZATION	105.000
ADVAN. DUNGEONS & DRAGONS COLLECT.	91.900
ADVENTURE OF THE 5th MUSKETEER	88.000
AEGIS GUARDIAN FLEET	68.900
AGENT	TEL.
AIRBUS FAMILY	83.000
AL UNSER ARCADE RACING "WIN 95"	69.900
ALBION	99.900
ALIEN LOGIC	59.900
ALIEN ODISSEY	87.000
ALIENS	88.000
ALLIED GENERAL	99.900
ALONE IN THE DARK TRILOGY	88.000
ANGEL DEVOID	75.900
ARCADE CLASSICS	70.000
ARCHER MACLEANS POOL	36.900
ARC OF DOOM	67.900
ARE YOU AFRAID OF DARK	109.900
ASCENDANCY	111.900
ASSAULT RIGS	94.900
A TRAIN & CONSTRUCTION SET (BUDGET)	41.900
BALDIES	84.900
BASEBALL DOUBLE HEADER	76.900
BATMAN FOREVER "WIN 95"	97.900
BATTLE BEAST	91.900
BATTLE CRUISER 3000 AD	TEL.
BATTLE ISLE 2	110.900
BATTLE ISLE 3: SHADOW OF THE EMPEROR	92.900
BC RACERS	69.900
BIG RED RACING	81.900
BLACK KNIGHT F18	62.900
BLOOD BOWL	79.900
BLOWN AWAY	76.900
BOEING FAMILY	83.900
BREACH 3	66.900
BRUTAL	36.900
BURIED IN TIME	78.000
BURIED IN TIME "WIN 95"	94.000
BURN CYCLE	84.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	76.900
CHAOS CONTROL	76.900
CHAOS ENGINE	59.900
CHESS CHALLENGE	84.900
CIVILIZATION FOR NETWORK	90.900
CIVIL WAR	76.900
CLOCKWISER	59.900
COMMAND & CONQUER	98.000
CONQUEROR	87.900
CRUSADER NO REMORSE	103.000
CYBER JUDAS	84.900
CYBERBYKES	62.900
CYBERSPEED	100.900
D	107.900
D 1000	49.900
DAGGERFALL	TEL.
DARK CRUSADERS MINDSCAPE	TEL.
DARK EYE	89.000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	109.900
DARKER	73.900
DESCENT	76.900
DESCENT 2	87.900
DESCENT LEVELS OF THE WORLD	42.900
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	48.000
DESTRUCTION DERBY	65.900
DETROIT (BUDGET)	41.900
DOOM 2 - EXTRA LEVELS	54.900
DOOM DATA DISK D-ZONE 2	69.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900
DRUID	76.900
DUKE NUKEM 2	37.900
DUKE NUKEM 3D	TEL.
DUNGEON KEEPER	TEL.
DUNGEON MASTER 2	84.900
EARTH SIEGE 2	TEL.
EF 2000	77.900
EMPIRE 2: THE ART OF WAR	88.900
ENTOMORPH	88.000
EVEN MORE INCRED. MACHINE (BUDGET)	41.900
EXTRACTORS	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	54.900
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900
F14 FLEET DEFENDER GOLD	39.900
FADE TO BLACK	99.000
FANTASY MANAGER 95/96	36.900
FATAL RACING	97.000
FIFTH FLEET	109.900
FIGHTER DUEL	88.900
FIGHTING FORTIES COMPILATION	107.900
FLASHBACK (VERS. CLASSIC)	49.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SHOP	96.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1	105.900
FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT	105.900
FOOTBALL LIMITED	96.900
FORMULA 1 (BUDGET)	39.900
FRANKENSTEIN "WIN 95"	96.900
FRONTIER ELITE 2	36.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 95	109.900
FX FIGHTER	86.900
FX FIGHTER LIMITED EDITION	76.900
GABRILE KNIGHT 1 (BUDGET)	41.900
GABRIEL KNIGHT 2	90.000
GRAN PRIX MANAGER	96.900
GREAT NAVAL BATTLES 4	99.900
HARDBALL 4	95.900
HARPOON 2	94.000
HARPOON 2 DELUXE	95.900
HELL	39.000
HELLFIRE ZONE	68.000
HEXEN	87.000
HIGH OCTANE	110.000
HIVE "WIN95"	101.000
HOLEN IN ONE	69.900
ICE AND FIRE	109.900
INDY CAR RACING (BUDGET)	27.900
INDY CAR RACING 2	84.900
IRON ASSAULT	92.900
IRON HELIX	86.900
ISHAR 3	94.000
ISHAR TRILOGY	57.900
ISLAND CASINO	72.000
JAGGED ALLIANCE	91.000
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	39.900
JUMP RAVEN	92.900
JURASSIC PARK (BUDGET EDITION)	39.900
KINGDOM THE FAR REACHES	109.000
KING'S QUEST 7	91.900
KNIGHT OF XENTAR	109.000
KRAZY IVAN	TEL.
KYRANDIA 3	110.900
LANDS OF LORE	43.900
LARRY COLLECTION 1-6	97.000
LINKS PRO 386	101.000
LINKS RIVEIRA	65.000
LIVE ACTION FOOTBALL	88.900
LOADSTAR	75.000
LOCUS	99.900
LOST ADMIRAL	TEL.
LOST EDEN	86.900
LUNICUS	41.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	109.900
MAGIC CARPET 2: THE NETHER WORLDS	108.000
MAGIC THE GATHERING	TEL.
MANIC KARTS	55.900
MASTER OF MAGIC (BUDGET)	41.900
MASTER OF ORION 2	TEL.
MECHWARRIOR 2 "WIN 95"	95.900
MICRO MACHINES 2 SPECIAL ED.	72.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	84.900
MILLENNIA	88.900
MISSION CRITICAL	94.000
MORTAL COIL	83.000
MORTAL KOMBAT 2	72.900
MORTAL KOMBAT 3	85.900
NAVY STRIKE	88.000
NEW ZELAND FLIGHT	63.900
NHL HOCKEY 96	95.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	76.900
NOCTROPOLIS	99.900
NOVASTORM	95.900
OPERATION BODY COUNT	70.900
OPERATION CRUSADER	108.900
OPERATION EUROPE	109.000
OVERLORD (BUDGET)	39.900
PANIC IN THE PARK	88.900
PANZER GENERAL	88.900
PERFECT GENERAL 2	98.900
PERFECT GENERAL 2 SCENARIO & MAP EDITOR	69.000
PERFECT GOLF	84.900
PERFECT PINBALL	36.000
PGA EUROPEAN TOUR	111.900
PGA TOUR GOLF 96	118.900
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	115.900
PICTURE PERFECT GOLF	98.900
PINBALL 3D VCR	62.900
PINBALL ILLUSIONS	85.900
PINBALL MANIA FOR WINDOWS	86.900
PINBALL WORLD	101.900
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE WIN 95	94.000
PIZZA TYCOON	97.000
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	76.900
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	66.900
POLICE QUEST COLLECTION	91.900
POLICE QUEST SWAT	111.000
POOL CHAMPION	88.900
POWER CORRUPTION & LIES	83.900
POWER DRIVE	63.900
POWER HOUSE	84.900
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	72.900
PRIMAL RAGE	91.900
PRISONERS OF ICE	109.900
PRO PINBALL	77.900
PROTOTYPE	79.900
PSHICO PINBALL	84.900
PSYCHIC DETECTIVE	104.900
QUANTUM GATE	110.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	39.900
RAPTOR: CALL OF THE SHADOWS	37.900
RAVENLOFT 2: STONE PROPHET	84.900
RAVEN PROJECT	76.000
RAYMAN "WIN 95"	88.900
REBEL ASSAULT	37.900
REBEL ASSAULT II	95.900
REDSHIFT 2.0	125.000
RENEGADE	104.900
RIDDLE OF MASTER	99.900
RIPPER	97.900
RISE OF THE TRIAD (BUDGET)	41.900
ROAD WARRIOR: QUARANTINE 2	85.900
RUGBY WORLD CUP 95	99.000
SCREAMBALL	54.900
SEA LEGENDS	92.900
SECRET OF CASTLE	59.000
SECRET WEAPONS OF LUFTWAF (BUDGET)	49.900
SENSIBLE GOLF	68.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	76.000
SHANARRA	87.900
SHELLSHOCK	TEL.
SHIVERS	100.000
SI ZONE	57.900
SID MEIER CLASSIC COLLECTION	106.900
SILENT HUNTER	TEL.
SILENT STEEL	110.900
SILVERLOAD	84.900
SIM ANT (BUDGET)	41.900
SIM CITY 2000	46.000
SIM CITY 2000 COLLECTION WIN95	110.000
SIM CITY CLASSIC (BUDGET)	41.900
SIM CITY ENHANCED (BUDGET)	49.900
SIM EARTH (BUDGET)	41.900
SIM FARM (BUDGET)	41.900
SIM ISLE (INGLESE)	101.000
SIM LIFE (BUDGET)	41.900
SIM TOWER	97.000
SIMON THE SORCERER II	91.900
SUPSTREAM 5000	76.900
SOCCER STARS '96	73.900
SPACE QUEST 6	91.000
SUPER SKIDMARKS	TEL.
STAR RANGERS	90.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	37.900
STAR TREK JUDOMENT RITES	115.900
STAR TREK - NEXT GENERATION	115.900
STEEL PANTHERS	83.900
STONEKEEP	105.900
STRIKER 95	79.900
SU-27 FLANKER	84.900
SUPER KARTS	110.900
SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO	85.900
SYNDACATE PLUS	101.900
SYSTEM SHOCK	105.900
TEKWAR	89.900
TERMINAL VELOCITY	89.900
TERMINAL VELOCITY (BUDGET)	41.900
TERMINATOR RAMPAGE	139.900
THE 11TH HOUR	110.900
THE DARK EYE	TEL.
THE DIG	110.900
THE LAST DYNASTY	109.900
THE ORION CONSIRACY	76.900
THE SCOTTISH OPEN: VIRTUAL GOLF	76.900
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	95.900
THUNDERSCAPE	88.900
TILT	76.900
T-MEK	TEL.
TOP GUN	94.900
TORINS PASSAGE	83.900
TORNADO + DESERT STORM	39.900
TOWER WIN95	159.900
TRACK ATTACK	96.900
TRACKSUIT MANAGER 2	72.900
TRANSPORT TYCOON DE LUXE (ITA)	94.900
TRICK OR TREAT	54.900
TROPHY BASS FISHING	83.900
UFO + MASTER OF ORION	86.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA)	84.900
ULTIMATE DOOM	68.900
ULTIMATE FOOTBALL 1995	76.900
ULTIMATE SEVEN	76.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	81.900
UNDER A KILLING MOON (BUDGET)	41.900
US NAVY FIGHTERS + DOWN PATROL	86.900
USS TICONDEROGA WIN 95	99.900
VIRTUAL KARTS	90.000
VIRTUAL POOL	76.900
VORTEX: QUANTUM GATE 2	89.900
VOYEUR	83.900
WARCRAFT ORC & HUMAN	72.900
WARHAMMER SHADOW OF THE HORNED	85.900
WARRIORS	87.900
WEREWOLF VS COMANCHE	76.000
WING COMMANDER 4	109.900
WING NUTS	63.900
WIPE OUT	98.000
WITCHAVEN	86.900
WORLD SOCCER	79.900
WORMS	84.900
ZOMBIE DINOS	80.000
ZOOP	54.900
ZORRO	75.900
Z	TEL.

Potete acquistare telefonando oppure inviando il coupon

SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. .....

c.a.p. ..... città ..... prov. .....

tel. ..... P.IVA/Cod.Fisc. .....

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE	☐	***L. 9.000***
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE	☐	***L. 18.000***
SPESE DI SPEDIZIONE CORRIERE	☐	***L. 18.000***

titolo programma	**sistema**
.....	.....
.....	.....

☐ ***ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE***

☐ ***PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO***

☐ CartaSi

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

SEI PRONTO PER UNA NUOVA SFIDA?

L'EROE É TORNATO. ZAK KINGSTON IN UNA NUOVA SFIDA AI LIMITI DEI TUOI RIFLESSI, AL MASSIMO DELLA TUA VELOCITÀ, AI CONFINI DEL TUO CORAGGIO.

- ENTRA NEL VIVO DELLA BATTAGLIA GRAZIE ALL'INNOVATIVO "COMBAT ENGINE".
- CONTROLLA A PIACIMENTO I PARAMETRI DELLE DIFFICOLTÀ.
- AFFRONTA NEMICI SEMPRE NUOVI E SEMPRE PIÚ MICIDIALI GENERATI DALL'AVANZATA TECNOLOGIA TRANSFIGHTER™ ENGINE.
- AMMIRA SULLO SCHERMO PERSONAGGI "PIÚ VERI DEL VERO".
- SCOPRI LE NUOVE "ZONE CALDE" E TUTTO SULLO SCHERMO DIVENTERÀ VIRTUALMENTE VERO.
- RAGIONA ALLA STESSA VELOCITÀ CON CUI SPARI PER RISOLVERE GLI ENIGMI DEL GIOCO.
- SCOPRI IN OGNI GIOCO NUOVI NEMICI CHE APPAIONO A CASO PER RENDERE OGNI SFIDA NUOVA E DIVERSA.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486DX, 50Mhz,
8Mb RAM,
DOS 3.1,
CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ,
SCHEDA SONORA,
COMPATIBILE WINDOWS® 95.

2 CD
£ 119.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

THE BEAST WITHIN

A Gabriel Knight Mystery

Finalmente "il vecchio MAO" è tornato a riprendere possesso della rubrica: questo mese vi propinerà la soluzione integrale di Gabriel Knight 2: The Beast Within. Dato che si tratta di una lunghissima avventura, vi consiglio di mettervi comodi e di gustarvela nei minimi particolari. Per ottenere il massimo punteggio, dovrete dialogare con tutti i personaggi, cliccare su tutti gli oggetti e, ovviamente, seguire le indicazioni riportate qui di seguito. Che la bestia sia con voi...

Andrea "Il vecchio MAO" Della Calce

CAPITOLO 1

CHAPTER 'ONE'

Dopo avere assistito all'introduzione, vi ritroverete in piedi in una stanza. Andate a destra e cliccate sul giornale che si trova sul tavolo, dopodiché cliccate un'altra volta quando l'avrete nella finestra dell'inventario. Alle vostre spalle c'è uno specchio e, sotto la mensola, c'è un gancio dove troverete appese le chiavi della macchina. Cliccateci sopra e raccoglietele, poi leggete il foglio che sta alla vostra sinistra appeso al muro. Tornate nella prima stanza e aprite la borsa per terra: prendere tutti gli oggetti in essa contenuti. Aprite l'inventario e leggete le due lettere che troverete, quindi scrivete una lettera a Grace facendo un bel clic sui fogli che si trovano sulla scrivania sulla quale avete precedentemente trovato il quotidiano.

Uscite dalla casa e dirigetevi a destra fino a quando non raggiungete la zona boscosa. Se fate attenzione, noterete un piccolo sentiero proprio ai vostri piedi: per esaminarlo, dovrete cliccarci sopra. Raccogliete i peli che ivi si trovano e tornate indietro. Ora esaminate la pozzanghera ai piedi del tronco d'albero (che si trova nella schermata precedente) e noterete un'impronta animale. Ritornate nello spiazzo con la macchina e superatela per entrare nel fienile. Sopra al lavandino c'è del cemento: raccoglietelo, tornate nei pressi dell'impronta e usate il secchio sopra di questa. Così facendo, otterrete un calco: dopo che avrete sistemato il secchio, tornate alla pozzanghera e raccoglietelo. Usate le chiavi sulla macchina per accenderla (ma va?) e, quando appare la mappa di Monaco, cliccate sulla fermata della metropolitana di Thalkirchen, il luogo dove si trova lo zoo cittadino.

Una volta arrivati al giardino zoologico, leggete l'insegna dei lupi alla vostra destra e poi cliccate al centro della schermata precedente: vi affaccerete al recinto della gabbia dei lupi e, cliccando su entrambi, tenterete di chiamarli, ovviamente senza successo. Tornando indietro, incontrerete il guardiano col quale potrete parlare: sviscerate il maggior numero di argomenti possibile, perché nel momento in cui avrete ottenuto quello che volete (e cioè sapere chi è Herr Doctor Klingmann, dove Herr sta per "signore"), la conversazione terminerà automaticamente.

Ora andate a sinistra e, una volta dentro l'edificio, parlate col Dottor Klingmann. Chiedetegli di parlare di sé (Ask Himself) per due volte, dopodiché domandategli della Ricerca (Research), dei lupi spariti ("Missing Wolves") e, infine, cercate di farvi dire da quanto tempo gli animali manchino ("How long have the wolves missing?"). Continuate a parlare finché il dottore non nomini Thomas, la guardia: a questo punto potrete andarvene. Tornate alla vostra abitazione (cliccando sulla mappa di Monaco) alla locazione Lochham, dove dovrete cliccare sull'icona del registratore. Cliccate sulla cassetta con la scritta Klingmann e poi premete il pulsante Load A. Prendete una cassetta vuota qualsiasi e poi cliccate sul pulsante Load B. Cliccate sul pulsante Splice e, nello schermo successivo, prendete le parole della conversazione col Dottor Klingmann finché nella parte inferiore dello schermo non apparirà la scritta "Thomas? Herr Doktor Klingmann Here. Show Our Wolves To Mr. Knight", che tradotto significa "Thomas? Sono il Dottor Klingmann. Perché non porti il Signor Knight a vedere i nostri lupi?". Cliccate sul pulsante Transfer e uscite. Se aprite l'inventario, noterete un nastro con la scritta "Klingmann Splice". Tornate allo zoo, entrate direttamente nell'ufficio di Klingmann e rovistate nel suo giaccone, dove troverete un foglio. Leggetelo e scoprirete che sul secondo foglio ci sono delle scritte al contrario. Ora selezionate dall'inventario il "Klingmann Splice tape" e usatelo sul walkie-talkie che si trova sulla scrivania. Così facendo, riuscirete a convincere il guardiano a farvi dare un'occhiata ai lupi rimasti. Nel recinto dei lupi cliccate su Margarete (la lupa) per due volte (una per vedere la zampa e una per rubarle un po' di pelo).

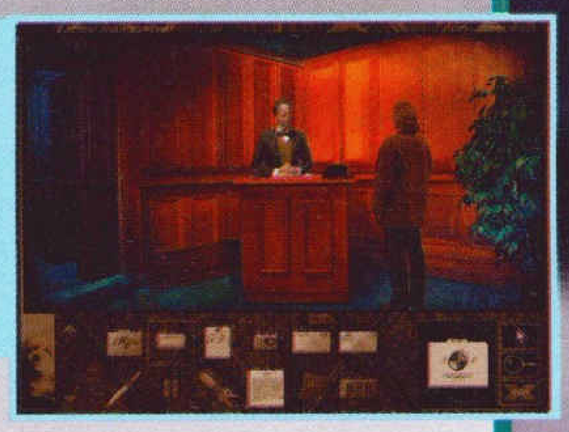
Abbandonate lo zoo, tornate nuovamente alla vostra abitazione e usate il foglio che avete trovato nel cappotto di Klingmann sullo specchio, per scoprire così il significato delle scritte rovesciate. Uscite e dirigetevi alla Marienplatz nel centro di Monaco. Fuori dalla metropolitana, cliccate a sinistra e poi entrate nel palazzo di sinistra dove dovrete andare a visitare il vostro avvocato, Ubergrau. Parlategli di tutto quello che potete e tornate alla metropolitana, dove dovrete scegliere sulla mappa come vostra prossima destinazione l'Università (Universitein). Una volta dentro l'edificio, parlate col tipo che se la sta spassando davanti al microscopio, quindi dategli nell'ordine i peli di lupo che avete trovato vicino alla fattoria all'inizio e quelli recuperati allo zoo. Infine, date a Michael il calco della zampa che avete fatto in precedenza. Nel momento in cui uscirete dalla stanza, potrete vedere le prove che sono affisse sulla porta. Tornate alla Marienplatz, andate a destra ed entrerete nella Dienerstrasse, dove sul lato opposto della strada troverete l'ufficio postale. Quando arrivate davanti alle porte, entrate nell'inventario e usate su queste la lettera per Grace. Sempre sullo stesso lato della strada c'è l'Hunt Club: entrate e parlate col portiere, che però non vi farà entrare perché non avete le carte del vostro albero genealogico.

Tornate nell'ufficio di Ubergrau e chiedetegli di prepararvi le carte in questione. Per ingannare il tempo, andate alla metropolitana e fate un salto alla stazione di polizia (Prinzregentenplatz), dove un guardia vi parlerà in tedesco. Ritornate alla Marienplatz da Ubergrau e fatevi dare le carte che attestano la vostra discendenza. E' tempo di tornare all'Hunt Club per mostrarle al portiere che precedentemente non vi ha fatto entrare. Assistite al filmato e preparatevi al secondo capitolo, dove dovrete guidare Grace.

Ecco i peli che troverete nelle vicinanze del bosco fuori dalla vostra abitazione.

Herr Doktor Klingmann in tutto il suo splendore. Non vi piace? Meno male...

Il giornale che parla dei recenti avvenimenti.



Quando avrete raccolto le prove che appartenete a un ceppo etnico particolare ("Sono ceppo con la ceppa..."), Xavier vi farà entrare nel club.

La mappa della metropolitana di Monaco: molto bella, non c'è che dire.

Ecco i bei lupetti! Peccato che fino all'arrivo di Thomas, il guardiano dello zoo, non vi ascolteranno nemmeno per sbaglio.

L'uscita della metropolitana di Marienplatz.

Nella Dienerstrasse troverete l'ufficio postale e il club dei cacciatori.

Nella borsa che si trova vicino al divano troverete un sacco di oggetti utili.

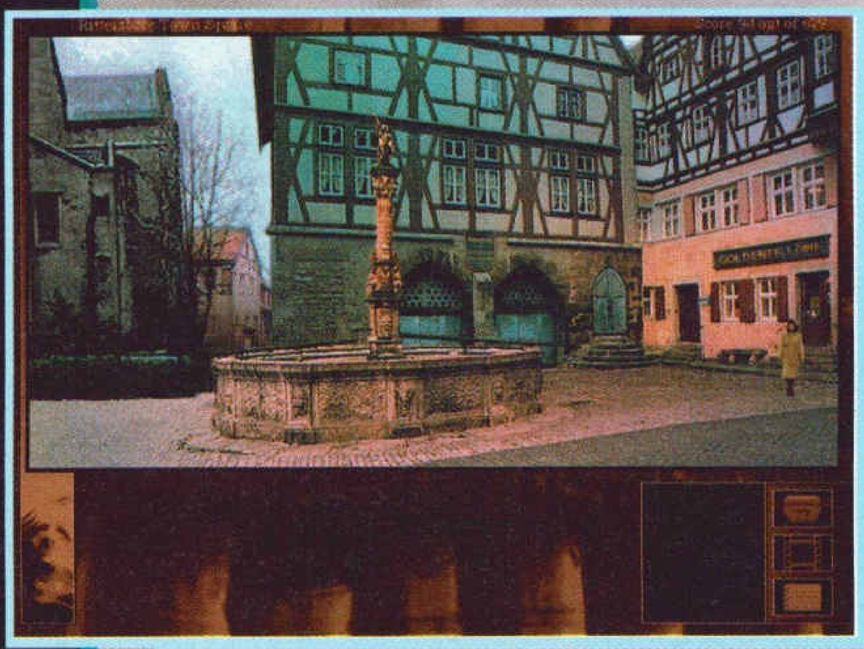
Ecco la frase che dovrete ricomporre per poter accedere al recinto dei lupi.

CHAPTER TWO

CAPITOLO 2

Andate in basso e cliccate sulla porta che scoprirete chiusa a chiave. Uscite dalla stanza principale e parlate con Gerde di Gabriel e delle ricerche diverse volte, finché non avrete esaurito le argomentazioni. Uscite dalla case e prendete il sentiero a sinistra. Nel paese, andate a destra ed entrate nell'ultimo locale a destra, la Locanda Gasthof. Una volta all'interno, parlate col barista (Werner) di tutte le cose possibili, dopodiché tornate fuori e andate verso il portone centrale che si trova in alto. Cliccate sulla finestrella della porta più volte finché non apparirà il custode, col quale dovrete parlare. Dirigetevi allo Schloss Ritter (la vostra abitazione) e tornate nella camera di Gabriel. Avvicinatevi al caminetto: nella parte bassa troverete la cassetta degli attrezzi lasciata dall'operaio. Raccogliete il cacciavite e, una volta in piedi, cliccate su quella specie di buco che si trova nel muro, quindi usate il cacciavite nella fessura. Questa operazione aprirà un passaggio segreto all'interno dell'armadio. Entrateci e, dopo essere andati a destra, vi troverete nella camera di Gerde. Riaprite l'armadio dal quale siete venuti e raccogliete la chiave appesa al gancio. Osservate la scrivania e tornate nella camera di Gabriel. Usate la chiave sulla porta bloccata e, nella biblioteca, cliccate sulla parete centrale: dopo una breve esplorazione, verrete in possesso del libro "Lore & Werewolves". Aprendolo troverete una lettera. A questo punto apparirà Gerde e, dopo una breve ma intensa litigata, potrete entrare nell'inventario e leggere sia la lettera che il libro appena trovati.
Esplorate lo scaffale all'estrema destra: troverete i diari di Christian e Victor Ritter. Leggeteli e poi cliccate nella parte in basso a destra (quella che reca la scritta Exit): davanti alla scrivania, aprite l'inventario, prendete il biglietto da visita del Professor Barclay e usatelo sul telefono.
Dopo la breve discussione telefonica, date un'occhiata agli scaffali a sinistra di quelli delle biografie e tornate alla locanda Gasthof per parlare con Werner di Ludwig. E' ora di fare nuovamente una visita al portiere del municipio (quello col portoncino blu): avrete accesso al dungeon in cui è stato rinchiuso un licantropo. Esaminate la finestra della segreta e poi cliccate sulla chiesa aldilà del vetro.
Parlate per l'ennesima volta col guardiano e poi andate alla chiesa che si trova sulla sinistra. Entrate e date i certificati al prete (quello che sta in piedi): questi vi darà in cambio altri fogli che dovrete portare al tizio del municipio. Tornate alla vostra abitazione e più precisamente nella biblioteca: sedetevi alla macchina da scrivere e usatela, poi scendete e date il pacco che avete appena confezionato a Gerde, la quale vi darà l'indirizzo di Ubergrau. Andate all'ufficio postale del paesello (quello a fianco del Dungeon), cliccate sul campanello e date il pacco alla tizia. Per pagare la tassa di spedizione, aprite l'inventario e datele il portafoglio (Wallet). Fine del Capitolo 2.

Ecco l'anticamera della casa di Gabriel, dove Grace si trova per compiere delle ricerche: di spalle c'è Gerde, con la quale la nostra giapponesina non va molto d'accordo.



Lo spiazzo della ridente (si fa per dire) cittadina di Rittersberg: qui ci sono praticamente tutti gli edifici di cui avrete bisogno.

Quest'austero signore ci darà un mano nelle nostre indagini: se non l'avete capito, è il custode del municipio.

Ecco il caminetto e il buco che bisognerà manomettere col cacciavite per aprire il passaggio segreto.

Un particolare del passaggio segreto che porta alla camera di Gerde.

Questa è la chiave che vi permetterà di entrare nella biblioteca.

Ci attende l'ultima azione che dovremo compiere prima che si concluda questo capitolo: dopo avere consegnato il pacco, ci sarà da pagare anche la tassa.

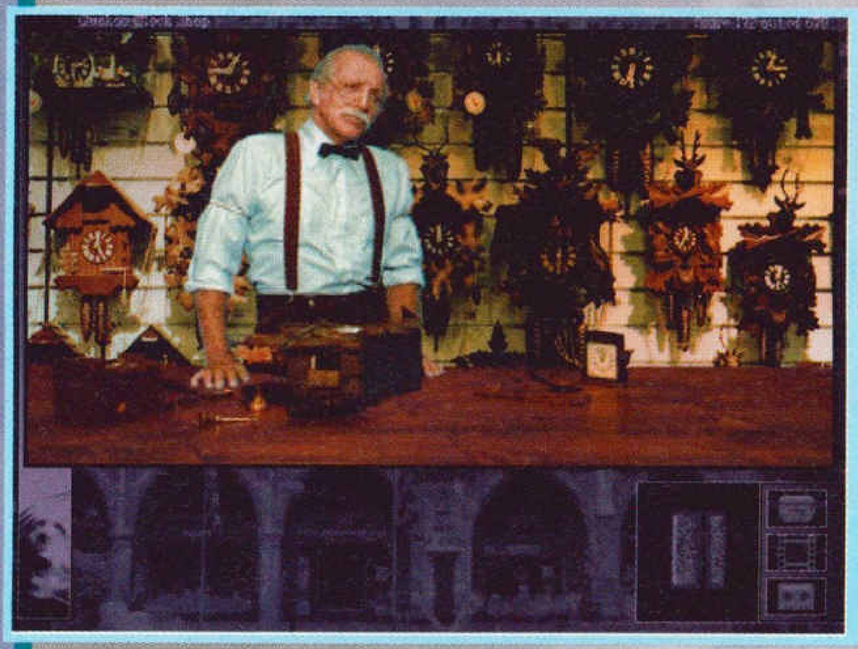
Un intenso primo piano della Signora Smith mentre fa i tarocchi: probabilmente "sente una forza dentro che neanche lei sa come"...

CHAPTER THREE

TIPS

CAPITOLO 3

Siete tornati a guidare le gesta di Gabriel e la prima cosa che dovrete fare è leggere il giornale che si trova sul tavolo all'ingresso. Cliccate sul biglietto di Von Glower che si trova nell'inventario e poi recatevi nell'ufficio di Ubergrau che vi darà il pacco di Grace. Entrate nell'inventario, aprite il pacchetto e leggete la lettera. Parlate ancora con Ubergrau e chiedetegli per diverse volte di Ludwig II, quindi tornate alla Marienplatz. All'estrema destra dello schermo, il cursore si tramuterà in un coltello, indicando un piccolo negozietto: cliccateci sopra, guardate la vetrina e poi entrate. Parlate col proprietario e cliccate sull'orologio a cucù che si trova sul tavolo a sinistra, quindi usate il portafoglio sul tizio per acquistare l'orologio.



Questo è il negozio dove dovrete acquistare l'orologio a cucù, nella fattispecie quello a sinistra ribaltato.

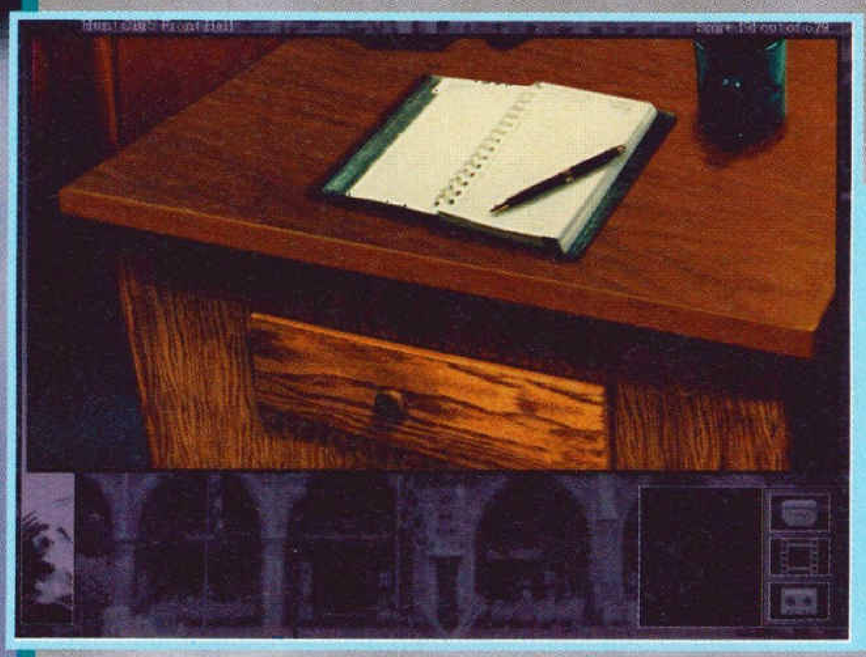
Abbiamo camuffato il registratore all'interno della rivista: non ci resta altro da fare che piazzarlo tra le due persone che stanno chiacchierando sedute.

Quel panzone di Leber non vi darà minimamente ascolto: bisogna attirare l'attenzione dei media in qualche modo...

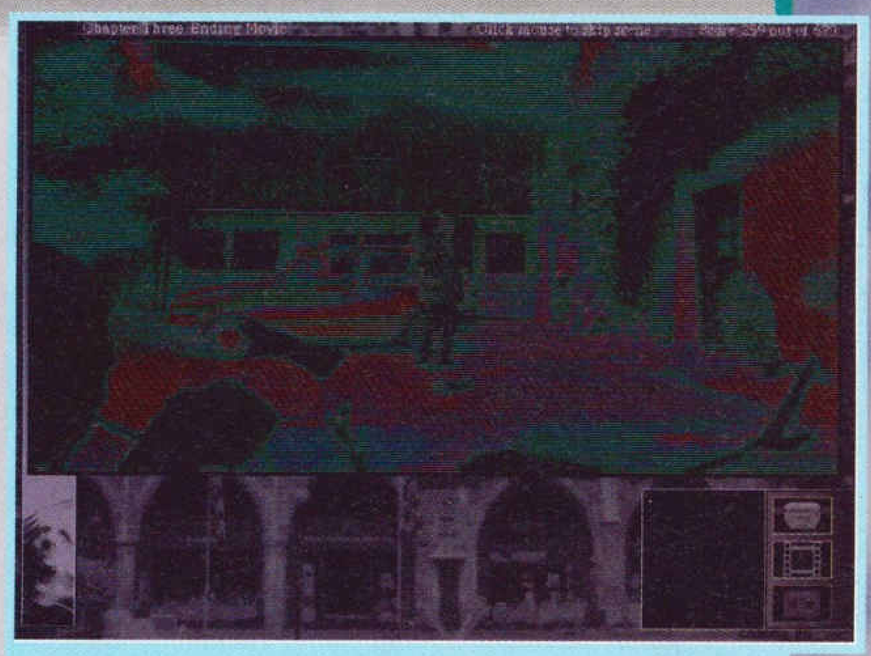
Fate la strada che porta al Club dei Cacciatori e, quando arriverete a destinazione, non entrate nell'edificio ma proseguite verso l'alto. Giunti sulla scena del delitto, fate più volte clic sulle spalle del Commissario Leber (quello vestito in nero di spalle) finché non si girerà. Visto che non vi darà molto retta, date il rapporto delle prove che avete rubato nel laboratorio dell'università nel primo capitolo alla giornalista televisiva e poi fate un salto al club. Parlate con Xavier di tutto quello che volete, quindi andate nella stanza a sinistra e poi a destra. Prendete l'orologio a cucù dall'inventario, usatelo sulla pianta e tornate velocemente dal portiere: attendete il rumore della cucù che batterà sul muro di legno e, quando Xavier si allontanerà, cliccate sulla sua scrivania, aprite il cassetto e rubate le chiavi. Fate finta di niente e, con le chiavi appena trafugate, aprite la porta alla sinistra della pianta. Raccogliete il cucù dal vaso e poi rimettetelo nascosto tra le foglie. Tornate dal guardiano e ripetete la trafila fatta in precedenza, ma questa volta dovrete rimettere a posto le chiavi anziché rubarle. Ritornate nella stanza della pianta, recuperate l'orologio e finalmente potrete vedere cosa si cela aldilà della porta: una bella stanza di trofei di caccia. Esaminate la parte sinistra della stanza e cliccate quando il cursore cambia forma. Osservate le foto affisse al muro e cliccate sulle teste degli animali appese al muro; sul tavolo sottostante troverete un libretto nero, sul quale dovrete ovviamente cliccare: una volta ottenuto l'ingrandimento, leggetene alcune righe. Nel frattempo farà la sua apparizione Von Zell, che vi coglierà in flagrante e vi trascinerà di peso fuori dalla stanza. Parlategli ma fate attenzione a menzionare per ultimo l'argomento "Trophies", perché il Barone si incacchierà come una vipera e se ne andrà. Abbandonate il Club e andate a casa di Von Glower (sulla mappa è segnalata come una nuova locazione e ve ne accorgerete subito). Parlate di tutte le argomentazioni possibili e, se volete guadagnare un punto aggiuntivo, cliccate sulla maschera tribale che è appesa al muro. Andate alla stazione di polizia e parlate con Leber di tutto il possibile, quindi cliccate sulla mappa appesa al muro. All'estrema destra c'è un foglietto: aprite l'inventario, prendete il taccuino e usatelo su questo pezzo di carta per annotare il numero di telefono. Tornate alla magione Huber e componete il numero appena trascritto usando il telefono che si trova nell'anticamera, poi cliccate sui fogli che si trovano sul tavolo per scrivere una lettera a Grace. Andate a parlare con Ubergrau (sempre alla Marienplatz) e andate all'ufficio postale: per inviare la lettera a Grace, basta che la usiate sulla porta.

Tornate al Club e, una volta nel salotto, parlate con Preiss: parlate coi due tizi al bancone del bar, andate in direzione di Von Zell e Klingmann (quelli seduti sulle poltrone vicino al caminetto) e chiedetegli di poter prendere una rivista. Aprite l'inventario, cliccate sul registratore e usatelo con la pubblicazione, quindi prendetela e cliccate questa volta su Von Zell per rimetterla a posto. Fine del capitolo 3.

La mappa della città con i segni delle vittime: dovrete usare il taccuino sul foglio in alto a destra per annotare un numero di telefono importantissimo.



La scrivania di Xavier, il guardiano del Club: siamo riusciti ad allontanarlo e, cliccando sul cassetto, potremo impadronirci delle chiavi della stanza dei trofei.



Ecco un'immagine tratta dall'Ending Movie del terzo capitolo: aiuto, i Predator sono tra noi!

Von Zell si è un po' arrabbiato del fatto che vi trovavate nella stanza dei trofei: provate a parlargli e ve ne renderete conto anche voi.

CHAPTER FOUR

CAPITOLO 4

L'ingresso del Wagner Museum. Anche qui vale lo stesso discorso fatto per il museo Ludwig II: cliccate su TUTTO e leggete TUTTO.

Tornati nuovamente a vestire i panni di Grace, la prima cosa che dovrete fare è andare a visitare la biblioteca della casa. Cliccate sugli scaffali all'estrema sinistra, poi andate all'ufficio postale. Suonate il campanello e aprite l'inventario per leggere la nuova missiva. Fate un salto alla locanda Gasthof e parlate coi coniugi Smiths di tutte le cose possibili. Dirigetevi quindi alla chiesa (all'estrema sinistra della piazza) ed entrate nella cripta (due clic verso l'alto una volta dentro). Cliccate per due volte su Gerde e tornate a casa. Entrate nel passaggio segreto visto nel Capitolo 2 e andate in alto; vi ritroverete in una specie di giardinetto, sulla cui destra ci saranno delle rose: raccoglietele e tornate alla cripta dove avete precedentemente parlato con Gerde.

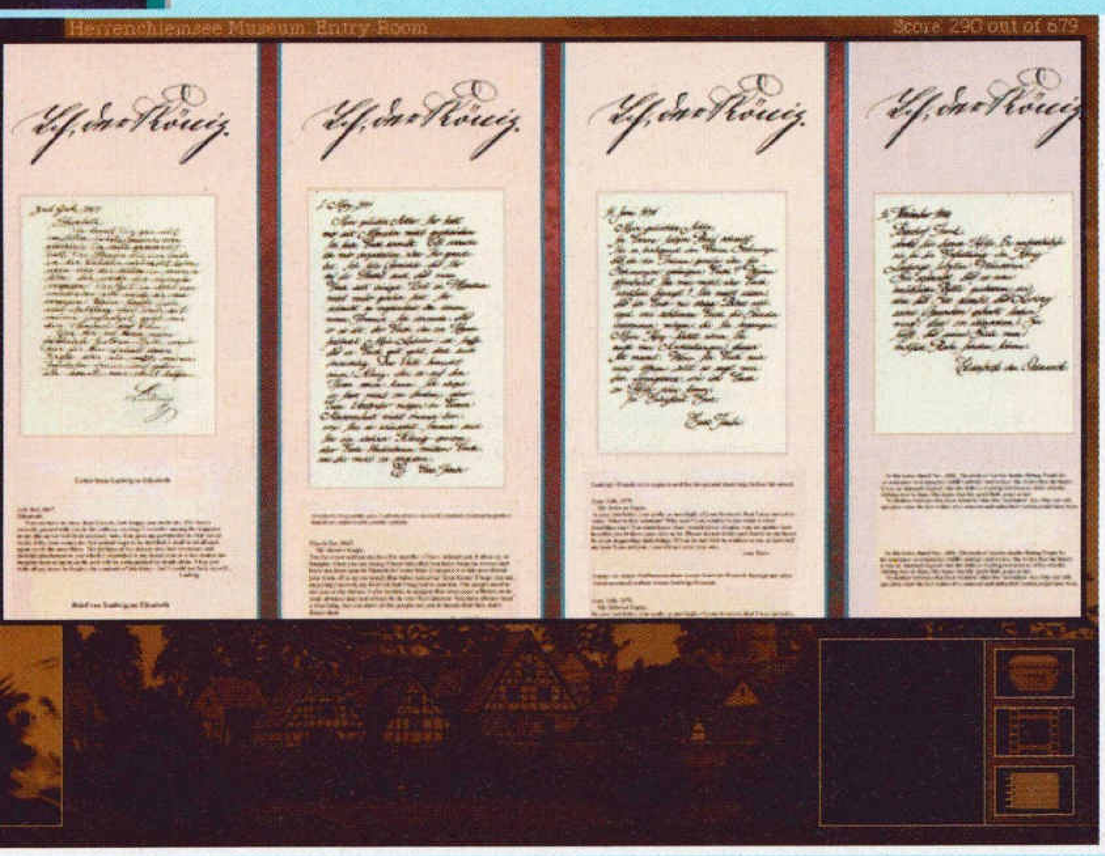
Porgete le rose a Gerde, che in cambio vi darà le chiavi della macchina. Tornate davanti all'ingresso della casa e usate le chiavi sulla BMW parcheggiata fuori. Quando apparirà la mappa, cliccate sul Neuschwanstein, dove si trova il castello di Ludwig II ora divenuto museo. Arrivati a questo punto, vi toccherà esplorare in lungo e in largo tutte le stanze e i relativi oggetti: in basso a sinistra c'è un pulsante che reca la scritta Tour Tape, sul quale dovrete cliccare ogni volta che appare. Una volta terminata questa meticolosa procedura (fate attenzione a non lasciare delle zone inesplorate, altrimenti non potrete continuare!), uscite dal castello e, sulla mappa, scegliete come vostra prossima destinazione Herrenchiemsee, un museo dedicato a Richard Wagner e Ludwig II. Parlate con la receptionista, dopodiché cliccate sulle lettere che si trovano sulla parete sinistra leggendole tutte. Una volta terminata questa noiosissima procedura, andate in alto e poi a sinistra. Pensavate che le vostre ricerche fossero terminate? Beh, vi sbagliate di grosso, perché dovrete esaminare e leggere attentamente tutte le lettere e le targhette sui quadri. Come nel caso precedente, fate attenzione a non tralasciare alcun particolare: quando avrete finito la vostra esplorazione, parlate nuovamente con la receptionista, eventualmente per due volte. Tornate a casa, la famigerata Schloss Ritter, e quindi in biblioteca. Aprite l'inventario e leggete la biografia di Ludwig II, facendo attenzione a leggere tutte le pagine. Usate il biglietto da visita di Barclay col telefono e poi il pezzo di carta sul quale avete annotato il numero di Dallmeier (sempre sul telefono, of course!). Uscite di casa e salite nuovamente in macchina: andate allo Seeshaupt e, una volta giunti a destinazione, cliccate a sinistra finché non raggiungerete una ringhiera. Cliccate sulla ringhiera: alle vostre spalle arriverà Dallmeier, con il quale dovrete scambiare quattro chiacchiere. Tornate indietro e, sulla mappa, scegliete la locazione Bayreuth. Una volta lì, cliccate su qualunque cosa vi capiti sotto mano e ripetete l'operazione in tutte le altre stanze. Uscite e parlate con Georg, il custode appassionato di musica classica, quindi tornate alla vostra abitazione (Rittenberg, sulla piantina).

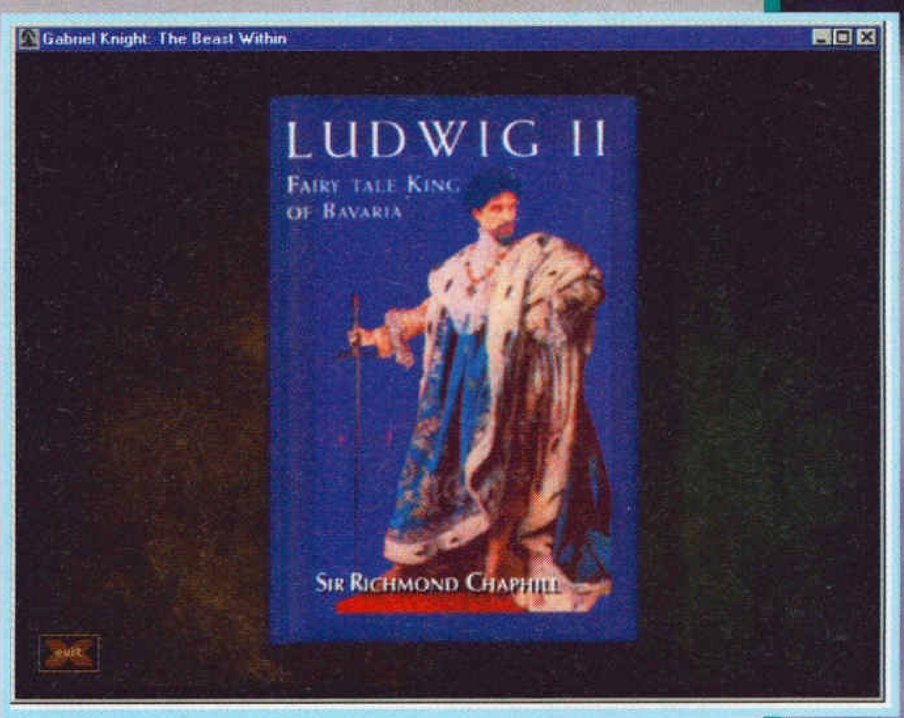
Parlate con Gerde e andate nella biblioteca; sedetevi alla scrivania e usate la macchina da scrivere per comporre una lettera da spedire a Gabriel. Usate la biografia di Ludwig che avete nell'inventario sul telefono e poi usate il foglietto col numero di Chaphill (sempre sul telefono... Ma c'era bisogno di dirvelo?). Andate alla locanda Gasthof e conversate coi coniugi Smiths, quindi tornate nella piazzetta e ripetete la solita trafila per spedire la lettera all'ufficio postale (suonare il campanello, dare la lettera, pagare). Andate a sinistra e, quando arrivate in prossimità di alcuni cespugli vicino alla chiesa, cliccateci sopra. Scoprirete che ci sono dei fiori: raccoglietene uno, prendete la macchina e tornate alla Seeshaupt. Qui dovrete andare a sinistra e cliccare sulla ringhiera: cliccate sull'acqua (nella zona a destra dello schermo) e poi lasciate cadere il fiore che avete raccolto poc'anzi. Fate un salto a casa e Gerde vi comunicherà che è arrivato un Fax per voi e che potrete ritirarlo all'ufficio postale: non perdete un attimo di tempo e fiondatevici, cliccate sul campanello e recuperate il prezioso manoscritto. Entrate nell'inventario, leggete tutte le pagine del fax e poi portatele a Georg, che si trova alla locazione Bayreuth. Fine del capitolo 4: ora il controllo torna nuovamente a Gabriel...

Ecco la mappa sulla quale dovrete muovervi quando utilizzerete Grace.

Ecco dove si nascondo i fiorellini che dovrete poi portare vicino al punto in cui venne trovato il corpo di Ludwig II.

Per raccogliere tutte le informazioni di cui avete bisogno per progredire, dovrete cliccare su TUTTE le lettere presenti nel museo e leggerle. Buon divertimento...





Il libro con la biografia di Ludwig II sarà molto importante per la soluzione di alcuni enigmi.

CHAPTER ·FIVE·

CAPITOLO 5

Dopo avere assistito al simpatico filmato iniziale, andate alla Marienplatz e poi a sinistra. Cliccate sulle salsicce bianche esposte nella vetrina della macellaia (un passato burrascoso alle spalle...) e poi usate il portafoglio con lei per avere quello che avete appena adocchiato.
Andate al Club della Dienerstrasse ("Via dei camerieri" in italiano, o almeno così dice il teutonico redazionale, il vecchio VF!) e, nella sala riunioni, cliccate su una delle due sedie vicine al camino per avvicinarvi al tavolino dove avete sistemato precedentemente il registratore all'interno della rivista: raccogliete quest'ultima. Andate a fare una visitina a Ubergrau nel suo ufficio e leggete la lettera di Grace nell'inventario. Dirigetevi quindi alla stazione di polizia alla Regentenplatz e parlate con Leber, infine dategli il nastro etichettato con Von Zell che si trova all'interno dell'inventario. Quando Leber se ne sarà andato, cliccate sulla pila di scartoffie che affollano la scrivania e poi leggete il foglio appena strappato. Tornate alla metropolitana e dirigetevi verso una nuova locazione, la Buchenau, residenza di Dorn. Bussate alla porta e, dopo avere parlato col trafficante di animali esotici, tornate da Ubergrau che vi darà un mucchio di marchi (mi sembra che ci abbiano fatto anche un film...).
Tornate alla Buchenau e bussate nuovamente alla porta: appena il tizio viene ad aprire, dategli i soldi ricevuti da Ubergrau e una volta dentro parlate di tutto il possibile. Cliccate in basso e poi sulla gabbia che si trova in alto a sinistra. Come potrete notare, la parte inferiore della gabbia è aperta e voi dovrete cliccare proprio in quella fessura quando, passando il cursore nella zona di destra, questo si tramuterà in un coltello. Recupererete così delle pagliette, ma scoprirete che sotto queste vi sono nascoste delle medagliette. Date quindi la salsiccia alla tigre della gabbia e cliccate nel punto esatto in cui avete raccolto le pagliette per potere così venire in possesso delle medagliette.
Andate al club, dove i membri stanno per partire per la tanto agognata battuta di caccia. Dopo il filmato, vi ritroverete all'interno della vostra camera al piano superiore del cottage. Uscite e cliccate sulla porta centrale di sinistra: quando sarete all'interno della camera, parlate con Von Aigner, uscite dalla sua stanza ed entrate nella porta in alto a destra. Aprite l'armadio e prendete la corda che ivi si trova. Andate poi in basso e aprite la finestra: abbassate la vista e cliccate la corda appena presa, sul tetto. Andate a sinistra e cliccate sulla finestra centrale, che conduce alla camera di Von Zell. Entrate e, dopo avere rovistato nel suo armadio, spulciate il letto e il comodino, sul quale troverete un'agenda. Quando avrete l'ingrandimento dell'agenda, cliccate sul foglio di carta che esce a destra. Entrate poi nel bagno e avvicinatevi alla vasca; sotto il tappetino noterete una macchia: per verificare che è un'impronta di piede, non dovrete fare altro che cliccare nuovamente. Tornate da dove siete venuti (ovvero rifatevi il bel giretto sul cornicione) e poi andate a fare un giro al piano di sotto. Nella credenza appena sotto le scale troverete una torcia, mentre sul camino dietro di voi ci sono dei fiammiferi. Parlate con Hennemann e poi tornate al piano di sopra per andare a scambiare quattro chiacchiere col Dottor Klingmann. Dategli le medagliette e uscite dall'edificio per recarvi nella stalla a fianco. Cliccate sulle cesoie che stanno alla vostra destra, uscite dalla stalla e fiondatevi a destra. Osservate il terreno e noterete una macchia fangosa all'interno della quale c'è un'impronta di animale: continuate a camminare a destra per una schermata e poi in basso due volte. Un'altra pozza fangosa e un'altra impronta. Usate le cesoie sugli arbusti a destra e, una volta all'interno della caverna, cliccate sulla piccola entrata a sinistra. Cliccate quindi alla vostra destra (o se preferite in basso), aprite l'inventario e usate i fiammiferi sulla torcia. Osservate il filmato raccapricciante e andate in alto due volte e poi a sinistra. Entrate nel cottage e salite di corsa al piano superiore per dire a Von Glower (la prima stanza a destra) ciò che avete appena visto: lui vi seguirà e, dopo il lungo filmato, vi ritroverete nella macchia armati solo del vostro talismano (che dovrete selezionare dall'inventario). A questo punto vi conviene salvare la posizione, perché da questo momento in poi correrete anche il rischio di lasciarci le penne da un momento all'altro.
Lo scopo di questa sezione quasi arcade è quello di chiudere il licantropo in un angolo, nella fattispecie l'area antistante la caverna visitata poco fa. Tuttavia, quest'operazione non è certo facilissima, poiché i movimenti del lupo Von Zell non sono schematici, ma possono variare di volta in volta. Due annotazioni: per scacciare la belva basta cliccarci sopra col talismano e, nella maggior parte dei casi, scegliere una direzione senza avere fatto prima allontanare il nostro "amico a quattro zampe" significa morte. Tenete presente che la zona che deve essere raggiunta si trova approssimativamente a sud est. Con un po' di pratica e molta fortuna, ve la dovreste cavare abbastanza velocemente. Quando sarete riusciti nella vostra impresa, mettetevi comodi e assistete tranquillamente ai due lunghi filmati che vi aspettano.

Non c'è che dire, il Barone Von Glower possiede uno spiccato senso dell'ospitalità!

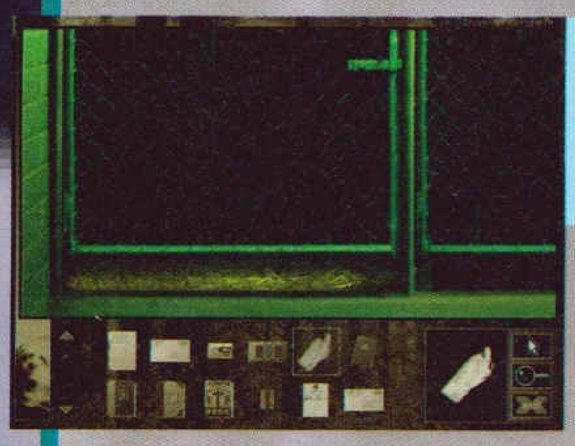
Ecco l'ingresso della caverna dove "alloggia" il licantropo...

Questa è la macellaia dalla quale dovrete acquistare le salsicce da rifilare alla tigre.

Von Zell sta pasteggiando a base di carne umana e il nostro Gabriel sarà talmente scioccato dalla cosa che decidere di imbrattare i muri della caverna con un getto di... inchiostro colorato (il famoso "terà sù de' ciuc!").

Ecco le poltrone del club e la rivista che contiene il vostro registratore: ganzo...

Ecco come dovrete comportarvi col licantropo: cliccate con il talismano su di lui e cercate di incastrarlo nella zona antistante la caverna.

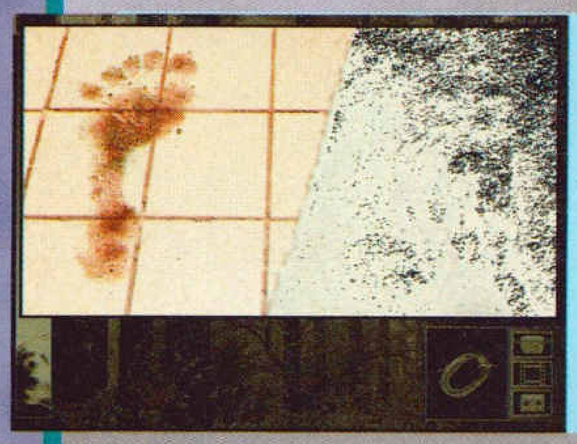


La gabbia della tigre alla quale dovrete dare la salsiccia.

Questo è quello che succederà se non riuscirete a incastrare il licantropo: che brutta fine...

In questo armadio troverete la corda che vi permetterà di emulare Batman e infilarvi nella camera di Von Zell.

Allora, il lupo c'è, Von Glower pure e il fucile anche: che ne dite di sparare?



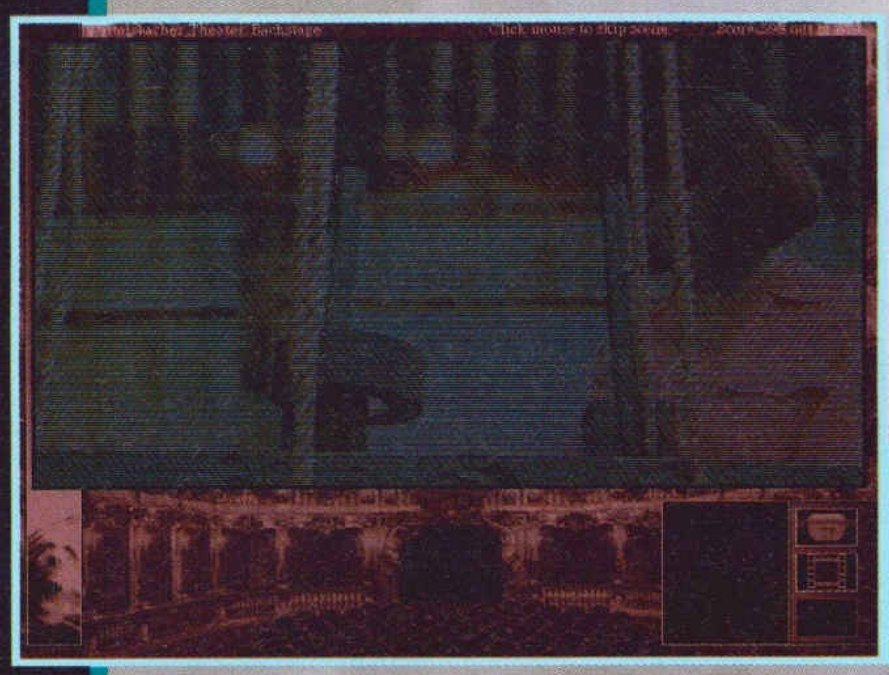
Uhm, cosa diavolo ci fa un'impronta fangosa nel bagno di Von Zell? E, soprattutto, dove è Von Zell? Tranquilli, lo scoprirete tra poco...

Abbiamo appena "sparato" il licantropo e questo è quello che ne è rimasto: UN UOMO IGNUDO!

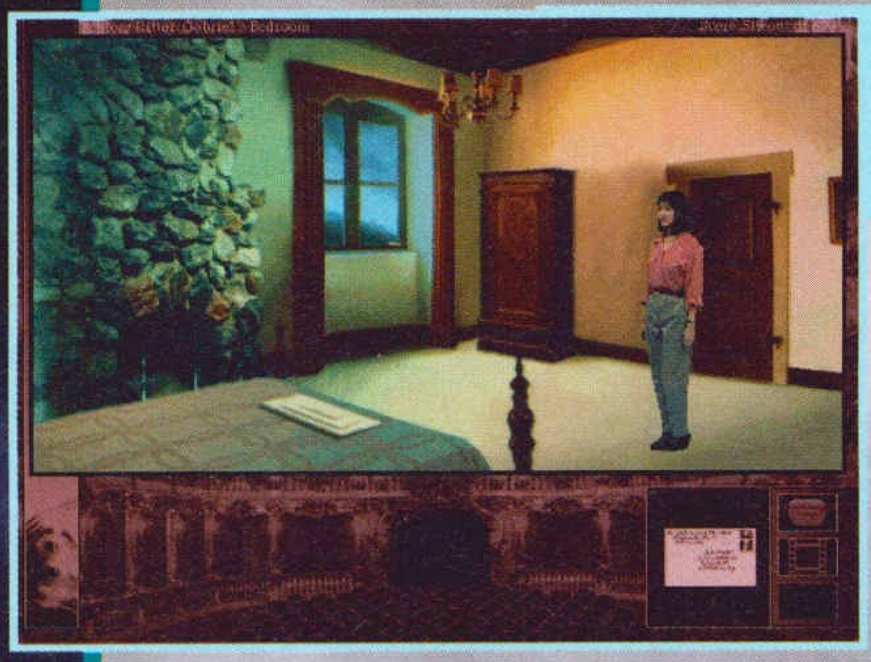
CHAPTER SIX

CAPITOLO 6

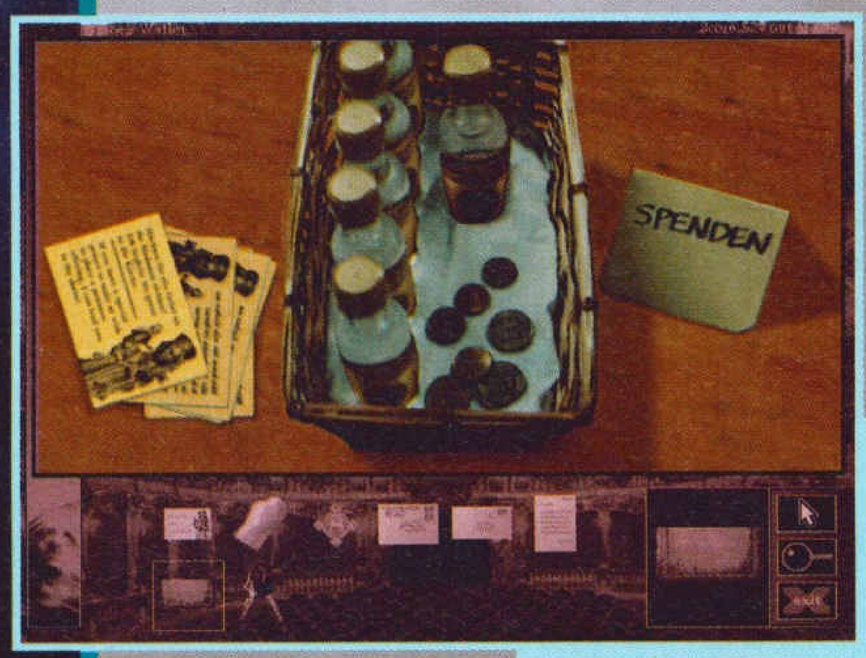
Ecco un'immagine tratta dal filmato introduttivo del Capitolo 6. Seguitelo attentamente, perché verrete a conoscenza della dislocazione delle pergamene dell'opera di Wagner.



Dietro le quinte del teatro dovremo appropriarci di questa corda con Grace: gli effetti saranno devastanti!



Le lenzuola che giacciono sul letto nascondono una federa che vi servirà per ingabbiare il piccione.



Utilizzando il portafoglio sul cestello delle offerte, acquisirete una bella bottiglia d'acqua: almeno non morirete di sete...

Grace è appena venuta in possesso dell'ultimo pezzo della pergamena di Wagner. Ora bisogna darla a Georg e poi attendere che il tempo passi.

Le cose non vanno per il meglio: riuscire a rimettere insieme i pezzi dell'opera di Wagner è un'impresa abbastanza ardua, se consideriamo anche il fatto che Gabriel non potrà intervenire per un bel po' dato che sta patendo le sofferenze della mutazione. Eh già, il nostro eroe sta diventando un lupo mannaro e questo a causa delle ferite riportate nella colluttazione con Von Zell nel precedente capitolo. Se a tutto questo aggiungiamo che ci sono delle buone probabilità che il famigerato Lupo Nero che terrorizza Monaco di Baviera sia proprio il vostro caro amico Von Glower, beh allora ci sono tutti i presupposti perché questo capitolo sia molto difficile, ricco di colpi di scena e con anche un paio di sequenze prettamente arcade. Inizierete controllando Grace all'interno del dungeon nel quale venivano rinchiusi i licantropi. Andate in basso e cliccate su Gabriel. Andate all'ufficio postale e fatevi dare, seguendo la solita trafila, la lettera di Von Glower. Aprite l'inventario e leggetela, poi fate un salto alla locanda Gasthof, dove dovrete parlare con la signora Smith e cliccare sul cesto di pane che si trova sul suo tavolo. Andate nella vostra camera da letto e prendete la fodera del cuscino che si trova insieme alle altre lenzuola prima di tornare al dungeon. Date il pane al piccione che si trova appollaiato sulla finestrella e poi avvolgetelo nella federa. Tornate davanti all'ingresso della Schloss Ritter e prendete la macchina. Sulla mappa, cliccate sulla locazione Altotting. All'interno della chiesa, cliccate sulla parete centrale (sopra le croci di legno) e leggete la targhetta. Andate a sinistra e poi nella porta in alto. Parlate col parroco, quindi usate il portafoglio sul cestello che si trova sul tavolo per potere venire così in possesso di una boccetta di acqua santa (calmi, tanto non la utilizzerete per esorcizzare licantropi o cose del genere). Tornate al castello che si trova alla locazione Neuschwanstein e correte subito nel salotto: cliccate in basso e assisterete al filmato di una mamma che scappa dalla guardia dopo che il pupo è salito in piedi su una sedia dell'ottocento! Avvicinatevi alla sedia e rovesciateci sopra la boccetta d'acqua: la guardia arriverà e se ne andrà via subito per prendere a sberle madre e figlio (in senso figurato ovvio, ma a noi non interessa. L'importante è che la guardia sia il più lontano possibile...). Facendo molto in fretta, tornate in basso e poi a sinistra: dovreste ritrovarvi nel Grotto. Sulla parete di sinistra, muovete il mouse finché il puntatore non assumerà la forma della spada, quindi cliccate: avrete il primo pezzo del manoscritto segreto del compositore Wagner. Ora andate in alto e ancora in alto. Qui spostatevi a sinistra e, quando raggiungete l'uscita, usateci sopra il piccione: la guardia babbea si metterà a rincorrerlo e voi avrete tutto il tempo di recuperare il secondo pezzo di manoscritto che si trova alla destra della porta dalla quale siete entrati, più precisamente nella parte bassa di un quadro (consultate la foto per ulteriori chiarimenti).

Uscite dal castello, andate alla chiesa di St. Georg (Altotting) ed entrate immediatamente nella parrocchia dove avete comprato prima l'acqua. Parlate col parroco e tornate alla cripta della chiesa di Rittenberg: sulla tomba di Ludwig, cliccate sulla lapide e poi a sinistra di questa per scovare un cuore d'argento. Tornate a casa, parlate con Gerde e recatevi nuovamente alla cripta per prendere il cuore d'argento. E' ora di fare nuovamente visita al prete della chiesa di St. Georg per donargli il cuore appena rilevato: questi vi porterà nella cappella a pregare e voi dovrete mettere il cuore nella cesta che si trova sulla destra dell'altare. Spostandovi a destra adesso, potrete arrivare alle porte: cliccandoci sopra le aprirete. Il vento farà spegnere le candele e voi avrete pochi secondi per rubare l'ultima parte di manoscritto che ancora vi manca per completare l'opera. Cliccate sulla sedia e, quando ci sarete sopra, esaminate le mensole e cliccate all'estrema sinistra del ripiano più basso. Se non fate in tempo, potete mettervi a pregare e ripetere la trafila spiegata poco sopra (aprire la porta, prendere la sedia, eccetera...).

Vi ritroverete automaticamente nell'ufficio di Georg mentre consegnate i manoscritti: da qui alla prossima azione, passeranno due mesi...

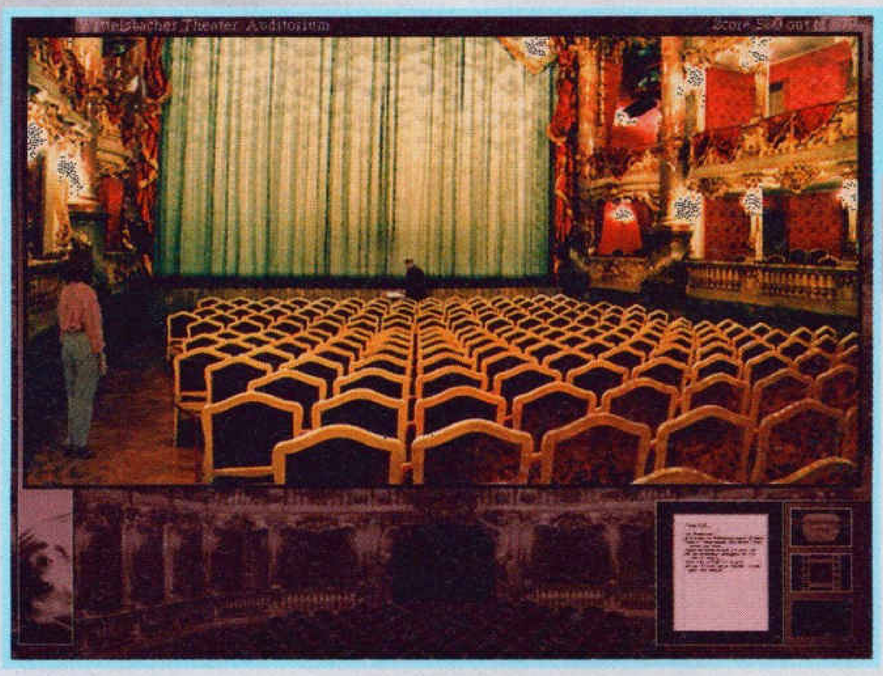
Si ricomincerà sempre col comando di Gerde nell'atrio del teatro dove si terrà la "prima" dell'opera inedita di Wagner: cliccate sul tavolo (quello coi fiori) per impossessarvi di un programma e poi sul cartello.

Andate in basso e quindi a destra, dopodiché entrate nella stanza che si trova di fronte a voi in fondo al corridoio. Cliccate sulla bacheca, prendete il foglio che riporta l'elenco dei posti del teatro e date un'occhiata al tavolo, dove troverete il binocolo e la lista di cose da fare.

Parlate con Gabriel che è sdraiato sul divano, poi uscite dalla stanza, andate in basso ed entrate nella sala (quella con le porte aperte). Parlate con Georg ed eventualmente coi tizi appollaiati in alto a sinistra. Entrate nell'inventario, osservate la disposizione del teatro sul diagramma di Wagner e notate la posizione della X. Sempre nell'inventario, date uno sguardo alla disposizione dei posti e cliccate nella locazione dove avete visto la X in precedenza. Uscite dalla sala e salite le scale a sinistra: cliccate sulle porte doppie per entrare nella Mittelloge, la balconata centrale. Uscite e andate a destra per raggiungere la camera della regia. Cliccate sulla finestrella a fianco del faro per due volte, dopodiché accendete il riflettore (cliccandoci sopra due volte) e riaffacciatevi alla finestrella. Cliccate nuovamente sul riflettore, ma questa volta sulla maniglia e non sull'interruttore: col mouse spostate il fascio di luce in modo tale che illumini perfettamente la Mittelloge e, per confermare la vostra scelta, effettuate l'ennesimo clic di mouse.

Tornate all'ingresso e date il grafico all'usciere, in modo tale che quelli saranno i posti prenotati per Von Glower e Leber. Andate a sinistra ed entrate nella porta che lascia intravedere delle scale. Vi ritroverete dietro le quinte e, cliccando sulla corda più grande, ingrandirete l'immagine. Ora cliccate sulla corda legata in maniera anomala rispetto alle altre per raccoglierla. Continuate a destra e scendete le scale per ritrovarvi in cantina. Andate a destra e nella seconda stanza troverete un pannello: apritelo e raccogliete le chiavi appese al gancio, quindi andate a sinistra e in basso. Cliccando sulla porta di sinistra, vi ritroverete nel magazzino: andando ancora a sinistra, potrete raccogliere il cartello che reca la scritta Privat (rigorosamente in tedesco, non sono analfabeta!). Usate le chiavi sulla porta dalla quale siete entrati per chiuderla e andate per tre volte a destra e due in basso:

Nel pannello in basso a sinistra si trova una pergamena dell'opera di Wagner.

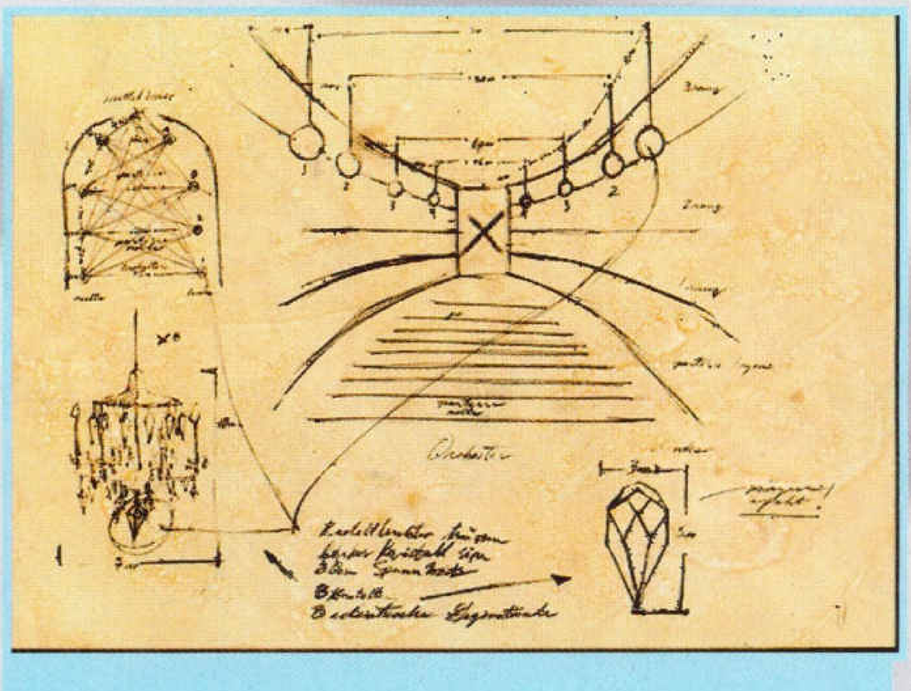


All'interno della sala dovrete parlare con Georg e gli impiantisti.

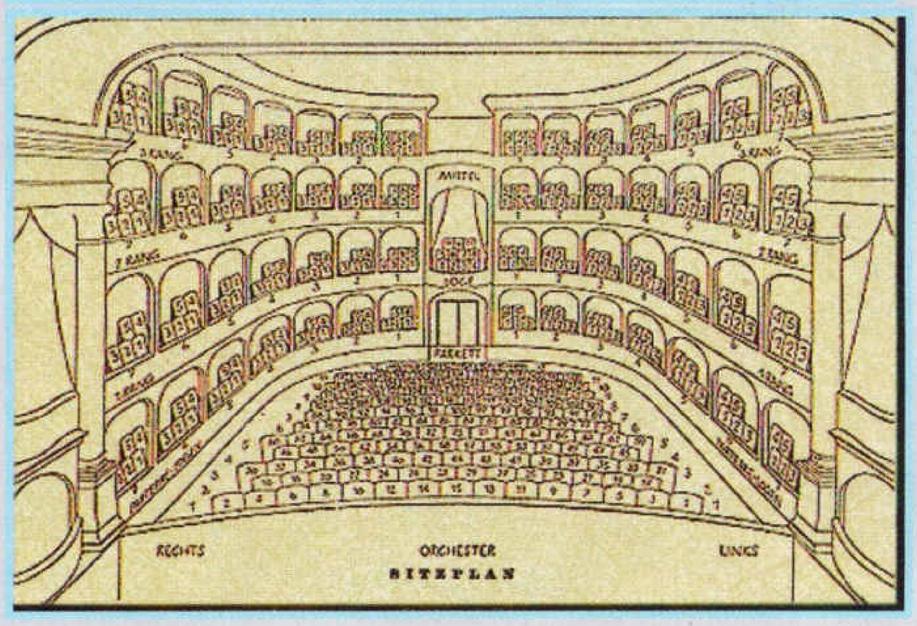
se non avrete fatto errori, sarete nella fornace. Apritela e cliccate sul carbone che si trova alla destra per riempirla: cliccate sui comandi e premete il bottone Automatisch e poi muovete la leva su Hoc. Andate a sinistra e poi a destra per ritrovarvi nell'atrio e tornare così facilmente nel vostro camerino. Cliccate su Gabriel e assisterete a una sequenza filmata abbastanza lunga, dopodiché vi ritroverete nel Foyer col pubblico che sta per entrare. Dirigetevi nel vostro "ufficio" (destra e alto) e vestitevi facendo clic sull'abito da sera appeso all'attaccapanni. Dopo un breve dialogo con Leber, tornate nella cabina di regia, cliccate sulla finestrella come al solito e usate il binocolo sulla Mittelloge. Uscendo dallo stanzino, andate in direzione della Mittelloge e cliccateci sopra, per poi usare la corda sulle maniglie. Una volta fatto questo passo (è bene accertarsi che nessuno la levi) aggiungete il cartello Privat. Per il momento l'utilizzo di Grace è finito, ma nel finale avrà un compito minimo ma importantissimo.

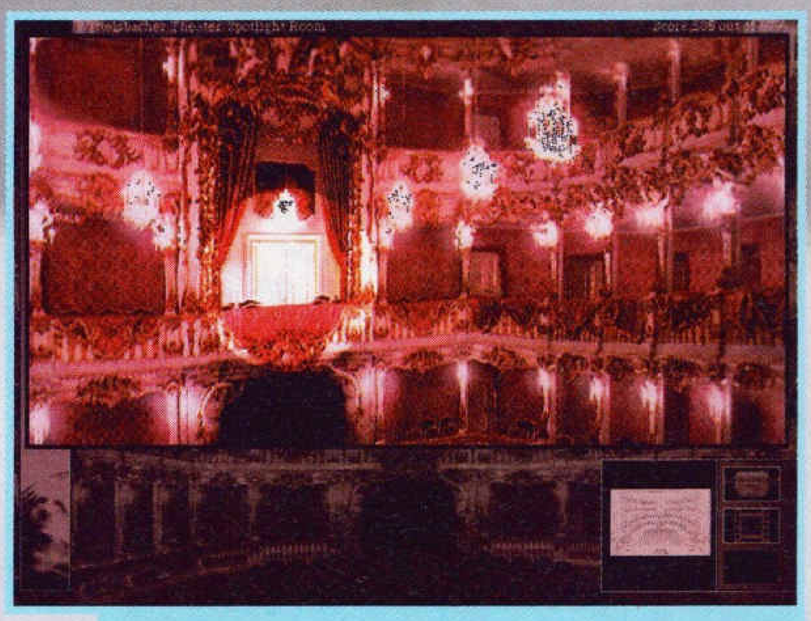
A questo punto vi troverete chiusi a chiave all'interno del magazzino al comando di Gabriel. Cliccate sullo scatolone e poi usate il coltello che avete trovato all'inizio dell'avventura sulla grata metallica, per poi buttarvi all'interno del condotto d'aerazione. Sbucherete fuori e dovrete andare a nord per due volte, quindi a sinistra per ritrovarvi dietro le quinte. Cliccate sulle corde e spostate il cursore verso destra finché non diventerà a forma di coltello: troverete un nastro adesivo che vi sarà utile tra poco e sul quale dovrete cliccare due volte per raccoglierlo.

Continuate a camminare verso destra ed entrerete in un camerino. Frugate in mezzo agli abiti da scena, aprite l'inventario e usate il buffo cappello su Gabriel che d'incanto si trasformerà in Simonett... ehm, in un giullare. Andate verso lo specchio e cliccate sul borotalco situato all'estrema sinistra del tavolino. Aprite l'inventario, usate il talco sullo specchio e nascondetevi dietro il paravento. Quando arriverà l'attore, si ritroverà tutto lo specchio imbrattato e voi potrete aggredirlo e imbavagliarlo grazie al nastro nero appena raccolto. A questo punto comincerà un lungo e bellissimo filmato, al termine del quale sia Gabriel che Von Glower si saranno trasformati in lupi davanti a un pubblico sbalordito e attonito. E' vivamente consigliato salvare la posizione di gioco arrivati a questo punto, poiché si dovrà affrontare una sequenza in soggettiva davvero ostica. In questa fase del gioco, dovrete cercare di incastrare Von Glower nella fornace e quindi evitare di farlo fuggire. Anche se a prima vista può sembrare parecchio complicato, il meccanismo è abbastanza semplice e avrete comunque la possibilità di chiudere le porte (ma non di aprirle!). Se seguirete le indicazioni seguenti senza fare errori, raggiungerete il vostro obbiettivo abbastanza facilmente. Col pulsante Smell che letteralmente significa "odorare", potrete vedere i movimenti del vostro nemico (quadrato rosso) e la vostra posizione (triangolo blu).



Ecco le piantine del teatro. La grande X indica la balconata centrale: per assegnare i posti a Leber e Von Grower, dovrete fare un segno anche su quella di destra cliccando al centro. Dopodiché date quest'ultima all'usciere.





Quando avrete sistemato il fascio di luce del riflettore in questa posizione, cliccate per confermare la vostra scelta.

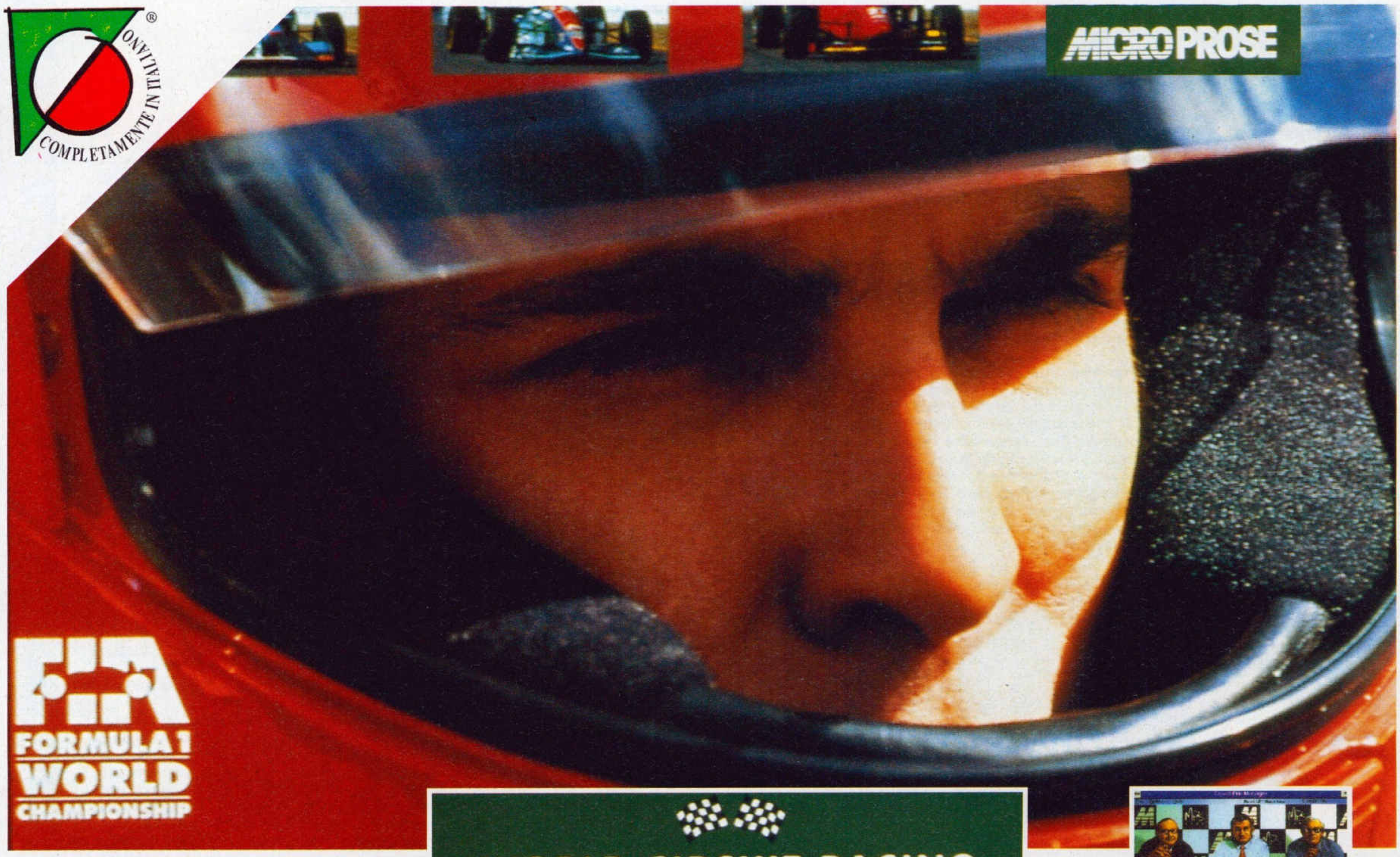
Appena prenderete il controllo del vostro DoomLupo, dovrete girarvi a destra e andare avanti due volte. Girate a sinistra due volte e chiudete la porta (cliccando sulla parte metallica vicino allo spigolo). Girate a destra e andate avanti. Girate a sinistra due volte e chiudete la porta. Girate a destra due volte e andate avanti due volte. Girate a sinistra due volte e chiudete la porta. Girate a destra e andate avanti. Girate a sinistra e chiudete la porta. Girate a destra e andate avanti una volta. Girate a sinistra e andate avanti una volta. Girate a sinistra e andate avanti una volta. Girate a sinistra due volte e chiudete la porta. Girate a sinistra e chiudete la porta. Girate a sinistra, andate avanti una volta, girate a sinistra due volte e chiudete la porta. Girate a sinistra e andate avanti una volta. Girate a destra e andate avanti una volta poi girate a destra e andate avanti tre volte. Girate a destra e andate avanti due volte. Fermatevi e salvate la posizione qui perché nella prossima scena non potrete salvare. Andate avanti e vi ritroverete all'interno della fornace insieme ad altre tre persone: Von Glower, Grace e Leber. Tutto quello che dovrete fare ora è fermare la fuga di Von Glower ed evitare di essere accoppati. Per fare ciò, dovrete cliccare su Grace e farle aprire il portellone della fornace. Fatto questo, ricliccate su di voi (vi ricordo che siete il lupo bianco) e attendete che Von Glower spicchi il salto che dovrete intercettare per terminare il gioco. Questa azione richiede tempismo e una buona preparazione. Posizionate il cursore sullo spigolo sinistro della cassa di carbone e poi alzate perpendicolarmente la mira più o meno a mezza altezza. Quando il Lupo Nero effettuerà il salto, la scena sarà come rallentata e, nel momento esatto in cui l'animale incrocerà il vostro mirino, dovrete cliccare. Se è andata bene, Von Glower finirà a bruciare all'interno della fornace e Gabriel riuscirà a scappare. In caso di fallimento, il nostro eroe verrà crivellato dai proiettili di Leber. Godetevi comunque il filmato finale, che lascerà parecchie domande senza risposte. Che fine farà Gabriel Knight? Cosa ne è stato della concubina di Von Glower? E i membri del Club sapevano degli alter ego del Barone e di Von Zell? E chi può dirlo? Solo la Sierra, che ci assicurerà quasi sicuramente in tempi ancora da definire il terzo Gabriel Knight. O almeno si spera...

Ecco praticamente due immagini della scena finale. Nella foto di destra vedete, indicato dalla croce blu, il punto in cui posizionarsi col mouse per poi attendere che Von Grower spicchi il salto. In caso di fallimento, Leber vi sparerà a bruciapelo...

GRAND prix
Manager

COMPLETAMENTE IN ITALIANO®

MICROPROSE



WORLD CIRCUIT RACING

FRANK WILLIAMS, EDDIE JORDAN, TODT, BRIATORE...

TUTTI I SEGRETI PER DIVENTARE COME LORO!

Non solo simulazione: tattica, utilizzo delle tecnologie, finanza... per gestire la tua squadra di Formula 1.

TUTTO NEI MINIMI DETTAGLI:

- grafica tridimensionale SVGA
- Licenza FIA per la riproduzione dei reali protagonisti
- interfaccia molto intuitiva
- Opzioni di gioco 1 contro 1, via modem e rete per una maggiore sfida

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
PC 486 O SUPERIORE, 33 MHz, 8 Mb RAM, WINDOWS 3.1, DOS 5.0 O SUPERIORE, CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ, SVGA 640X480, GRAFICA 256 COLORI PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

DELPI

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

CD DEDICATO ITALIANO®

RIPPER

CHRISTOPHER WALKEN, PREMIO OSCAR PER "IL CACCIATORE"

Lo squartatore (chi si ricorda di Jack?) è di scena in questa avventura horror in stile cinematografico che si rivela una promessa della stagione. La sceneggiatura originale di Ripper è stata premiata al Festival Cinematografico di Sundance e promette ore di intenso coinvolgimento in una trama complessa e a finali diversi, animata dalla strepitosa colonna sonora dei Blue Oyster Cult.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 33 Mhz, 8Mb RAM, LETTORE CD, VGA, 5Mb LIBERI SU HD, SCHEDA SONORA (CREATIVES LABS, MEDIA VISION, GRAVIS ULTRASOUND), SCHEDA AUDIO-MUSICALE GENERAL MIDI O FM SYNTH), MOUSE

£ 129.900

Numero Verde
167-821177

GAMETEK

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Consolemania

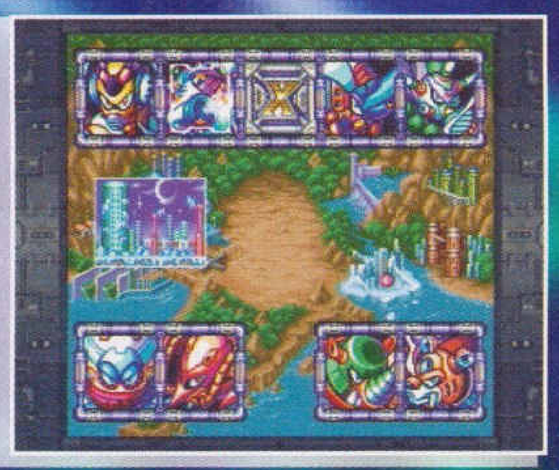
Più veloce di un proiettile, più rapido di un treno, più frenetico di un ghepardo che corre... È il Consolemania Corner, la rubrica che viene preparata più in fretta di tutta quanta la rivista (rumore di naso che si allunga)...

SUPER BOMBERMAN 4

L'interminabile saga della Hudson è passata dalle grida tipo "è un capolavoro" del primissimo episodio (uscito su PC Engine una valanga d'anni fa) ai "ma sei ancora qui?" rivolti agli ultimi due episodi della versione SNES, quarto compreso. Purtroppo, quella che in effetti era una struttura estremamente piacevole, originale e divertente, si è trasformata... Beh, fondamentalmente non si è trasformata - è sempre la stessa da non so più quanti giochi. Le innovazioni introdotte sono oramai davvero troppo poche per giustificarne l'acquisto: se questo per assurdo fosse il primo Bomberman esistente sarebbe un gioco stupendo (insomma, evitatelo come la peste se ne avete anche solo un'altro, altrimenti compratevelo).

ROCKMAN X 3

Anche Megaman fa parte della schiera degli "eterni", come Bomberman. Circa cinque o sei titoli per NES, un paio per Gameboy, altri due (o tre?) per SNES e ora anche una versione per Playstation e Saturn. La solfa è sempre la stessa (e il primo Megaman è ben più antico di Bomberman): un platform a scorrimento, un personaggio in grado di assorbire i poteri speciali degli avversari, robot che si fanno più o meno male a seconda dell'arma che viene usata... E null'altro. Un po' di novità?



POCAHONTAS

Chiaramente pensato per tutti i bambini e le bambine che hanno apprezzato il film questo Natale e desiderano "averne di più". Si tratta di un platform abbastanza normale, zeppo di sprite animati in maniera eccelsa, fondali molto simili a quelli originali e una versione della colonna sonora assolutamente micidiale e ripetitiva. Assicurato l'appeal per tutti i giovanissimi, il resto dei videogiocatori forse rimarrà indifferente.

THOR

Ed ecco finalmente un bel titolo per Saturn che non utilizza i poligoni. Thor è il seguito di Story of Thor per Megadrive, un mix tra un platform e un RPG apparso qualche mese fa che ha riscosso un discreto successo. La versione Saturn è praticamente identica, priva però di tutti quei difetti di programmazione (scroll scattoso e così via) che avevano caratterizzato l'originale. Tanta grafica carina, un bel po' di enigmi semplici-semplici (risolvibili anche non conoscendo il giapponese) e uno schema di gioco che ricorda vagamente Zelda III per SNES. Molto buono.

JUMPING FLASH 2

Il miglior platform che si sia mai visto su Playstation ha finalmente un seguito. Si tratta fondamentalmente della stessa cosa, più un po' di particolari grafici, più livelli e un maggiore livello di difficoltà. Il coniglio robot del primo episodio continua a saltare di piattaforma in piattaforma in un mondo totalmente poligonale, ci sono ancora un sacco di gadget sparsi per i livelli (tamburi che vi fanno rimbalzare, ventilatori che vi spingono, ottovolanti, tappeti che galleggiano nell'aria, cannoni che vi lanciano e così via) ed è stata aggiunta la possibilità di tuffarsi sott'acqua.

PLAYSTADIUM

Tanto per chiudere, segnaliamo un gioco di baseball poligonale per Playstation, totalmente identico agli altri titoli del genere se non fosse per un solo particolare: un mirino che entra in funzione durante la battuta e che rende cento volte più complicata l'azione in questione. Meditate gente, meditate.

OLYMPIC GOLD

Stanno per tornare i giochi di smanettamento! Su CMania infatti troviamo la preview di Olympic Gold, multievento (quanti anni che non scrivevo questa parola) dedicato ad Atlanta e zeppo di prove nelle quali è necessario pestare il pad come dei pazzi furiosi. Nonostante a suo tempo non abbia particolarmente amato questo genere di giochi, devo dire che Olympic Gold si presenta come un gran bel titolo...

GALAXIAN 3

Il primo Galaxian era un gioco primitivo, quindi lasciamo perdere. Galaxian 3 invece è un coin-op fatto per essere installato nelle sale giochi più giganti, dato che è composto da un doppio megascreen con quattro postazioni per altrettanti giocatori. Si tratta di una specie di Operation Wolf completamente poligonale, con un filmato lungo circa quindici minuti (al termine del quale si è visto tutto, compresa la scritta GAME OVER) e noioso alla quarta partita. La versione Playstation non ha il doppio megascreen (solo una riga su schermo che serve a simulare la divisione dei due display), non ha le quattro postazioni separate (però i quattro giocatori si possono sedere distanti), non ha la risoluzione spaziale del coin-op ed è noioso uguale.

NBA LIVE 96

E dopo la versione PC, quella Playstation. Avete bisogno d'altre notizie? Beh, è leggermente più fluida, è più giocabile, è un gioco di basket... Versione PC o non versione PC, NBA Live 96 è un buon gioco di basket, ma non è assolutamente al livello di Total NBA. Peccato.

CHORO Q

Dagli stessi programmatori di Tohsinden, ecco un titolo di guida super-deformed per PSX estremamente vario e abbastanza realistico. In tutto il gioco è possibile scegliere tra una trentina di carrozzerie differenti (dalla Mercedes alla 500 passando per la Diablo, la Fiat 500 e la Due Cavalli), acquistare parti aggiuntive potenziate (sterzo più leggero, pneumatici migliori, motori a sei marce...) e, soprattutto, correre su una decina di percorsi differenti. La tecnica non è sopraffina (la grafica si spappola di tanto in tanto) e il realismo c'è e non c'è, ma Choro Q rimane comunque un gran bel gioco.

Davvero psicolabile questo angolo di

BOVABYTE

la rubrica che ti psicanalizza!

Torna a grandissima richiesta
l'Angolo del Pastore!
DIMMI CHI SEI, E TI DIRO' CHE COMPUTER HAI!
(...e viceversa!)

Ciaoooooo, parecchi lettori hanno telefonato in redazioooneeee per chiedere dove fossi finitoooo... il fatto è che tempo addietro sono arrivati due signori vestiti di biancoooo, e mi hanno detto che volevano accompagnarmi in un posto dove c'era un grandissimo giardino verdeeee, così potevo fare pascolare le mie pecore con assoluta tranquillitàaaaa, senza che quei disgraziati dei Bovas (l'esempio vivente che il virus della Mucca Pazza esisteeeee) cercassero ogni volta di faremele arrostooooooo... Ma poi mi hanno messo su una strana camiciaaaa, io glielo avevo detto che con le maniche cucite dietro sarei stato scomodo, ma loro nullaaa, mi hanno detto che pure Bill Gates ne indossa una uguale, e così mi sono fatto convincereeeeee, vabbè, adesso li ho convinti di essermi rinsavito - come dicevano loro - ma nel frattempo ho elaborato il mio standard personale per stabilire la qualità tecnica di un compuuuuteeeer! Basta con quegli anonimi bollini dei negozi, basta col loghino Intel Inside, è ora di qualcosa di totaaaaleeeee, che certifichi il funzionamento del vostro computer più del bollino della Chiquitaaaaaaa, che vi faccia (SBONK! NdBovas)... Ahio! Diceeevoooo... eccovi il mio fantastico sigillo, col quale manderete finalmente in pensione termini come mpc-2, Windows 95 compatibile, e via dicendoooo... IL BADA ENHANCED!!!! Ma prima che il vostro elaboratore possa forgiarsi di questo eclettico emblema, è necessario che rispondiate correttamente a tutte le seguenti domandeeeeeeeeeeeeeeee.....

1) Che processore monta il vostro computer?
a- un processore abbastanza economico, ma nel complesso efficiente (tipo un 486dx4/100)
b- il processore più evoluto attualmente sul mercato (tipo un Pentium 166)
c- non monta nessun processore... aspetto che esca quello immediatamente più veloce rispetto a quello attualmente più veloceeeeee (tipo un Pentium 200 overcloccato a 220Mhz)

2) Quanta memoria avete a vostra disposizione?
a- 8 megabyte di normalissima RAM in banchi da 72 contatti
b- 16 megabyte di normalissima RAM in banchi da 72 contatti
c- 32 megaaa di RAM EDOOOOOOOOO (che vi cambiano la vita! NdPastore)(già, visto che aumenta le prestazioni del 3%! NdBovas)

3) Quale metodologia avete applicato nella scelta del floppy?
a- non me ne poteva fregare di meno, ho preso quello che mi ha dato il rivenditore, senza curarmi della confezione
b- me ne sono scelto uno in base al rapporto qualità/prezzo
c- ne ho preso uno completamente sigillato nei suoi imballi originaliiii, in modo che il negoziante non avesse potuto apporvi le sue sudicie impronte digitaaaaaliiiiiii

4) Il vostro case...
a- è il primo cassone che mi ha rifilato il negoziante... ecchissenefrega!!!
b- ho scelto quello che mi piaceva di più fra quelli a disposizione nel negozio
c- ho girato tutta la provincia e quella attigua, pur di trovare il case che meglio soddisfacesse il mio gusto esteticooooooooo

5) Nella scelta della scheda madre...
a- scusa, ma che differenza passa tra una motherboard e l'altra?
b- ho scelto quella col chipset più recente
c- ho letto centinaia di recensioni comparate sulle riviste tecnicheeee, ho telefonato 20 volte alla Intel per sapere quando usciva l'ultima versione del Tritooon, ho controllato che tutti i piedini fossero perfettamente paralleli tra loro, allineati e perpendicolari alla schedaaaa, ho controllato con un tester la velocità delle seriali (Pastore... solo tu potresti pensare di fare una cosa del genere!!! NdBovas), ho controllato le piste una a una nel timore che vi fosse qualche "binario morto", ho... (SBONK! NdBovas)

6) Per il trasporto del computeeeer....
a- me l'ha portato il negoziante, col camioncino o tramite corriere
b- l'ho portato a casa infilandolo nel baule della macchina
c- ho controllato con gli appositi strumenti temperatura, ventilazione, umidità e vibrazioni di tutti i vani della macchina (compreso quello motore), e infine ho scelto quello ottimale ove poggiare lo scatolone contenente il computer... poi una volta a casa ho delicatamente disimballato il tutto e ho appoggiato il mio figliolo nel mobile a esso preposto secondo i miei gusti estetico-logisticiiiiii

Il pastore mentre osserva basito il suo esclusivissimo bollino

SOLUZIONI

1) maggioranza di risposte A: siete il peggio dell'umanitàaaaaa, un utente che usa il suo computer come se fosse un volgare elettrodomesticoooo (scusa, Pastore, ma un computer che cos'è, se non un elettrodomestico? NdBovas), non avete un minimo di sensibilità per il vostro amico al silicioooo, magari non l'avete mai neppure invitato a cena. Per dei barbari come voi, il progresso tecnologico è cosa inutileeeeeee
2) maggioranza di risposte B: avete un certo sovoir-faire ma non avete ancora raggiunto quella maturità intellettuale interiore che vi permetterebbe di rapportarvi al vostro computeeeeer in modo correttoooooo...
3) parità di risposte A, B e C: probabilmente soffrite di qualche complesso infantileeee, e il vostro ego ne è uscito drammaticamente confuso e incapace di operare una scelta di vita concludenteeeeeee, mi spiace, l'unica cosa che potete fare è buttarvi in un fossooooooooooooo (Pastore! Se loro si devono buttare nel fosso, tu cosa dovresti fare di te stesso??? NdBovas)
4) maggioranza di risposte C: braaaaviiiiii, voi sì che siete degli utenti veramente palluuuutiiiii, avete raggiunto la maturità sufficiente per considerarvi il Bill Gates del prossimo futuuurooo! Avete superato la prova e siete degni di ritagliare il bollino qui allegato, pigliare la colla, e attaccarlo al case del vostro computeeeeer, al posto di quell'insulso bollino col nome del negozianteeeeeeee

BADA enhanced

GLI ZIPPATI E I CD-ROM

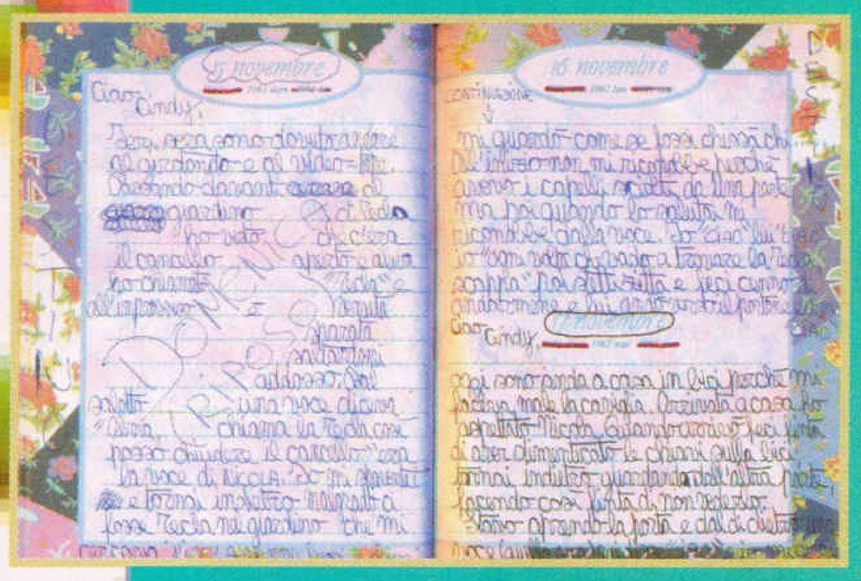
Molti di voi ci hanno tempestato di email in quanto, sul CD-ROM di maggio, invece di trovare il file BOVADT10.ZIP come lungamente spiegato nello scorso BovaByte, hanno trovato una directory omonima alla rubrica con tutti i file decompressi alla bell'è peggio... In pratica, tutti i nostri buoni propositi sono andati a farsi benedire. Vabbè, in fondo il Silvestri aveva scompattato il file in buona fede, pensando in questo modo di aiutarvi. Noi siamo buoni e lo perdoniamo. Comunque si può sempre rimediare: da qualche parte del CD-ROM di questo mese, dovreste trovare una directory BovaByte con dentro il file BOVADT10.ZIP, un documento SCUSATE.DOC che spiega il casino del mese scorso, e la versione shareware del Winzip per Windows 95 con cui decomprimere lo zippato correttamente. E poi dite che non siamo buoni... (sbaglio o questo lo diceva già qualcun altro? Mah... NdBovas)

I dossier di BovaByte

I PROBLEMI ADOLESCENZIALI MESSI A NUDO

a cura dell'esimio psichiatra Davung Keud (pron. Koid)

Vi siete mai domandati perché, dopo un'infinità incommensurabile di fatiche, corteggiamenti, serenate, sviolinate, figure da cioccolataio ecc., la ragazza dei vostri sogni finiva sempre per mettersi insieme al solito truzzone di turno? Avete mai rimpianto tutto il tempo "sprecato" così inutilmente? Vi siete mai chiesti cosa frullasse nell'enigmatica testolina della ragazzina dei vostri sogni? Eh sì, è proprio vero, attraverso i patemi dell'età dei brufoli ci siamo passati proprio tutti, collezionando un vero e proprio stock di due di picche e di cocenti delusioni! Ma oggi, grazie all'aiuto dell'esimio psichiatra Davung Keud (pron. Koid), possiamo mostrarvi un documento ASSOLUTAMENTE ORIGINALE (lo confermano anche le immagini, direttamente scandite dalla copia autentica), il diario di una giovane donna alle prime esperienze sentimentali (praticamente il download del cervello della solita 14enne sognatrice). Traete dunque voi le vostre considerazioni...



13 settembre
Dedico questo diario a Cindy, la mia amica immaginaria (l'uso dell'aggettivo immaginario rivela, senza dubbio alcuno, che il paziente preferisce stabilire rapporti d'amicizia nel mondo onirico piuttosto che in quello reale. NdDK).

5 ottobre
Ciao Cindy, how are you? I'm fine. A parte gli scherzi... Lo sai che oggi ho fatto due conquiste? Uno l'ho visto mentre u
dei maschi: si chiama Alberto e f
co. Ero con Laura quando, giran
accorta che lui mi guardava. M
principe azzurro, con gli occhi azzurri e i capelli castani. Il secondo ragazzo secondo Laura continuava a fissarmi. Questo qua, sempre secondo Laura, è alto, ha i capelli castani e gli occhi castani. (Il paziente rifiuta la responsabilità di un giudizio diretto, demandandolo alla sua amica del cuore... NdDK).

8 ottobre
Ciao Cindy, lo sai che sono proprio fortunata? Ieri salendo le scale avevo vicino a me Alberto, che continuava a fissarmi in un modo... E io ero felice, perché finalmente mi aveva visto DA VICINO. Adesso lo vedo ogni giorno all'intervallo, e + lo vedo + mi sembra bello... Anche lui a sua volta mi guarda ogni volta che ci incontriamo "per caso" all'intervallo. SONO INNAMORATA (L'uso dei simboli aritmetici in luogo dei corrispettivi termini grammaticalmente corretti implica una mancanza di obiettività nei giudizi... NdDK).

10 ottobre
Ciao Cindy, fino adesso ho già fatto tre conquiste: Alberto, un ragazzo del classico e uno di 4a scientifico. Quest'ultimo abita nella mia stessa strada ed è bellissimo, ha i capelli rossiccio castani e gli occhi castani: sono incerta tra Alberto e quello di 4a scientifico. Lunedì attaccherò bottone con quest'ultimo, perché Alberto è sempre insieme a delle ragazze, mentre lui è sempre solo con i suoi amici. (dunque, un innamoramento piuttosto aleatorio se viene così facilmente influenzato dalla presenza di altri ragazzi... In fondo sono trascorsi solo due giorni... NdDK).

13 ottobre
Ciao Cindy, il ragazzo di 4a oggi mi ha fissato per tutto il corridoio del secondo piano, smettendo di parlare all'improvviso con il suo amico. Mentre il prof di religione stava parlando con Laura, e così anche all'intervallo, Alberto non ha smesso un minuto di fissarmi. (O perbacco! Adesso non ci si può nemmeno girare, magari per caso, a guardare la nostra paziente! Lei penserebbe subito che vi siete innamorati! NdDK).

28 ottobre
Ciao Cindy, ieri all'intervallo c'era Nicola che si spostava con i suoi amici quando mi spostavo io. Poi ieri è andato a casa da solo con i suoi amici (allora, era da solo o con i suoi amici? NdBovas), ma poi loro hanno girato l'angolo. Lui ha proseguito da solo, prima era a 5 metri dietro di me, e poi solo uno. Io sono passata con il semaforo verde e lui con il rosso, abbiamo preso due strade diverse ma poi era di nuovo dietro di me. E' venuto papà con la macchina e Nicola ci ha guardato sorpreso. (Il soffermarsi su dettagli INSIGNIFICANTI dimostra quanto l'amore
ne sia totalmente assurdo...

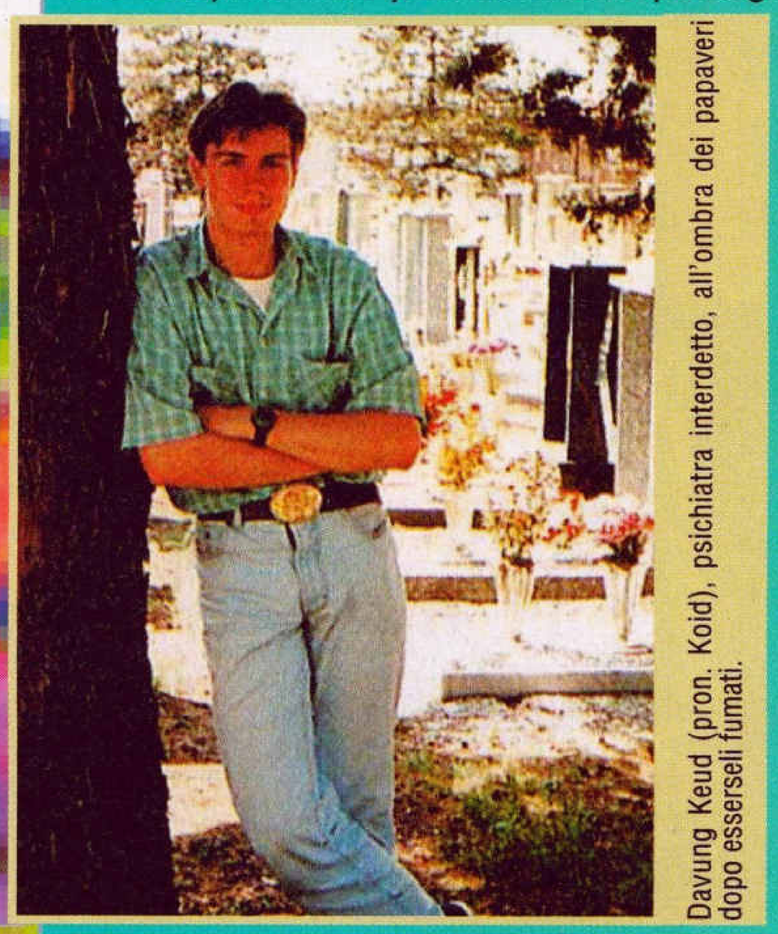
che oggi a scuola Nicola non la
rmi? Alle 16 e 45 ho portato mio fratello a giocare a tennis e gli stavo allacciando la giacca sotto casa quando ho visto Nicola venire verso di me con il suo cane. Gli ho detto "ciao" e lui mi ha risposto "ciao". Poi si è rivolto a mio fratello e gli ha chiesto: "vai a giocare a tennis?". E io: "sì". Poi ci siamo salutati, Nicola ha proseguito sulla mia stessa strada fino al giornalaio; poi sono andata a sinistra e lui dritto. IL MIO SOGNO SI È AVVERATO. (Anche una banalissima conversazione sul tempo potrebbe accendere la bramosia di amore della 14enne con i brufoli... NdDK).

18 novembre
Ciao Cindy, oggi all'inizio della sesta ora è passata tutta la 4a scientifico davanti alla nostra classe. Nicola passando mi ha salutato con la mano e tutta la mia classe si è sciolta. A metà lezione mi è venuto un attacco di tosse, il prof mi ha offerto una caramella facendo diventare invidiose tutte le mie compagne. (Ancora mancanza di concretezza in queste frasi... La minuziosa catalogazione di tutti gli avvenimenti è tipica di questa difficile età... NdDK).

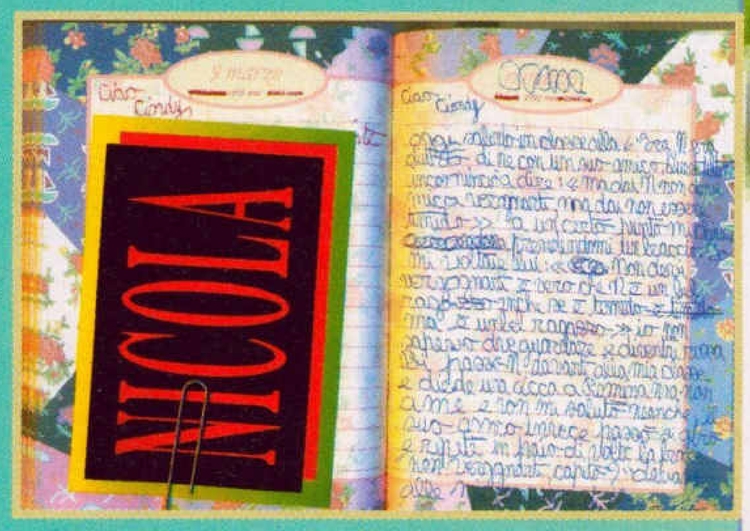
19 novembre
Ciao Cindy, oggi non è successo niente. (non era più facile non scrivere nulla? NdBovas).

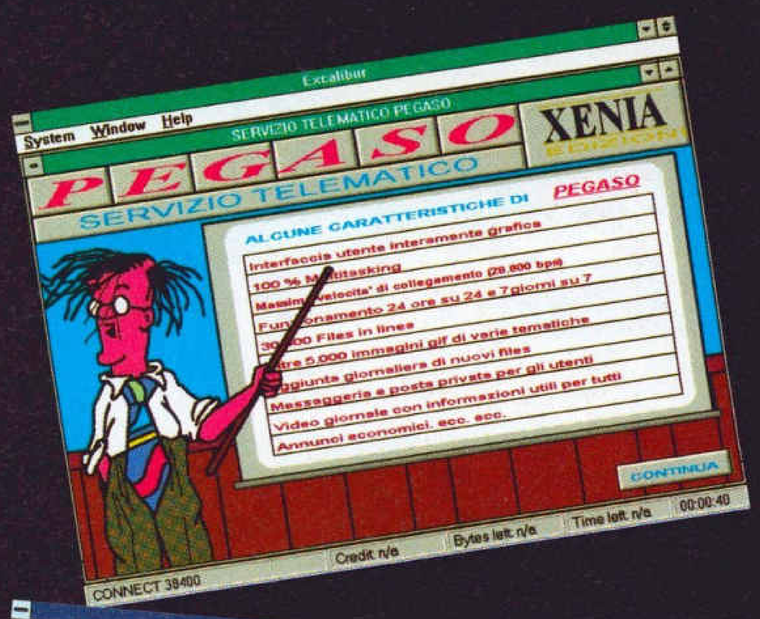
Vi risparmio il seguito della storia... Tanto dubito che potrebbe interessarvi... Sappiate comunque che il povero Alberto, quello che continuava a fissarla si è poi rivelato essere cieco (non andava in giro con gli occhiali e il bastone perché se ne vergognava... I suoi amici lo aiutavano sussurandogli la strada nell'orecchio)(in compenso l'hanno preso a fare la pubblicità dei blue-jeans, e si è pure divertito un sacco... NdMax), mentre il secondo si è rivelato essere un noto viados... Qualora v'innamoraste di una 14enne, beh... lasciate perdere!!!

Davung Keud (pron. Koid)



Davung Keud (pron. Koid), psichiatra interdetto, all'ombra dei papaveri dopo esserseli fumati.





6 GIGABYTE IN LINEA

35.000 FILE

PEGASO

il PRIMO Servizio Telematico Multitasking e 'democratico':

Linea Normale[1]: 02-878613

Linea Audiotel[2]: 144.22.09.50

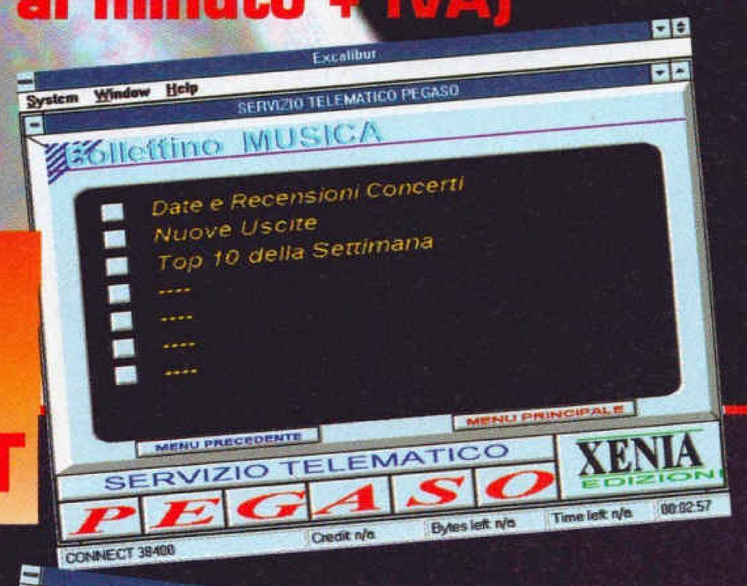
(1=L.150.000 annue (v.offerte) — 2=L.635 al minuto + IVA)

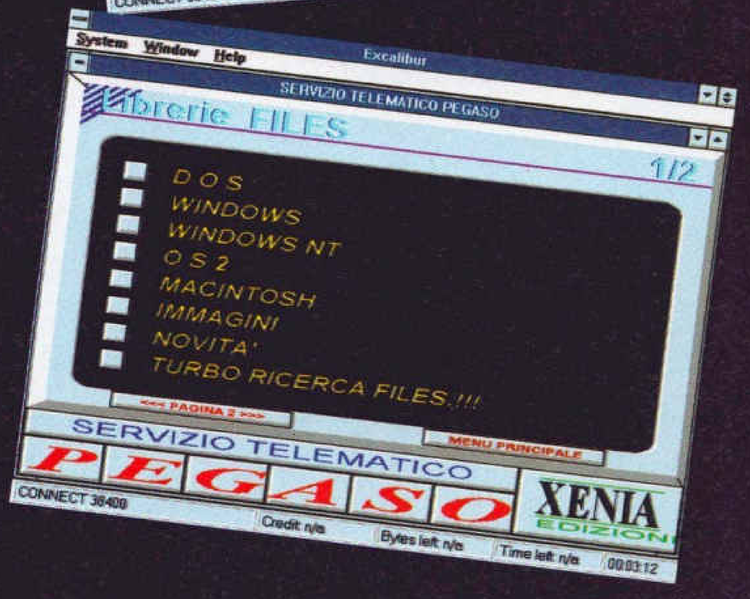
Interfaccia grafica sotto Windows MULTITASKING CON SEARCH VELOCE

FINO A 28.800 BPS

Arrivi giornalieri con le novità USA e mondiali + ACCESSO A INTERNET

SERVIZI VOCALI - Viale Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02-66037157





Postal Dream

Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

Tuffati in un MARE di OFFERTE

Telefonare anche per i prodotti non visibili.

Memory Card per AMIGA 600/1200

Espansioni PCMCIA

SUPER OFFERTA

cod. ESP05F
L. 126.000

cod. ESP06F
L. 212.000

cod. ESP07F
L. 392.000

Drive Esterno Amiga Passante

cod. DRI03G L. 132.500

Sintonizzatore TV

cod. TUN01L L. 176.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

Espansione Esterna da 2MB per Amiga 500 - 500 plus - 1000

cod. ESP04F • L. 311.000

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mb

Espansione Velocizzatrice per Amiga 1200 - 32 bit

cod. ESP09F L. 196.000

Espansione per Amiga 1200, versatile, che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 196.000. La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE 1Mb
£. 75.000

NOVITA'

AMIGA

FOX Keyboard

cod. INT 02D L. 65.000

Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

NOVITA'

AMIGA 1200/4000

SUPERVGAMI

cod.SVG 01D L. 243.000

Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA

PC e COMPATIBILI

Player Melody

cod. MID 02D L. 47.000

Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (é utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)

NOVITA'

ACCESSORI PER C 64

CONFEZIONE DA 10 CASSETTE
CON 60 GIOCHI L. 14.000
(DISPONIBILE 6 CONFEZIONI)

• ALIMENTATORE	L. 42.500
• CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000
• CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
• CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
• RESET DI MEMORIA/DUPLICAT.	L. 7.900
• PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
• PROVA JOYSTICK	L. 14.500
• JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
• JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
• MOVIOLA	L. 12.000
• COVER C64 NEW/OLD	L. 9.900
• COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

PER ORDINARE
SERIATE
24068 (Bergamo) Via Correggio, 13

Tel. 035/32.17.06
Fax 035/32.17.09

Tutti i giorni dal lunedi al venerdi
dalle ore 9,00 alle ore 12,30
Dalle ore 14,30 alle ore 19,00

Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome

indirizzo | N° civico

città | (Prov) | C.A.P.

pref. | telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

☐ pagherò al postino

☐ allego ricevuta vaglia postale

☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione	L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente	L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso	L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA

totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

TGM

THE Music machine

GEORGE MICHAEL - OLDER (Virgin)

L'abbiamo atteso per lungo tempo e tanta pazienza è stata infine premiata: il 13 maggio è infatti uscito il nuovo album di George Michael, un capovaloro. Anticipato dal singolo "Jesus To A Child", "Older" è stato scritto, musicato, arrangiato, quasi interamente suonato e prodotto da George Michael stesso che ha dato prova così di essere davvero diventato un artista completo, maturo, "più vecchio", appunto. Non vi aspettate un disco "ballereccio": il nostro buon George dimostra qui di saper spaziare nell'universo musicale accantonando lo stile ballabile che lo aveva finora contraddistinto per dedicarsi invece a sonorità raffinate e talvolta di gusto persino retrò. Oltre a "Fastlove" e "Star People" infatti, gli unici due brani "movimentati" in sintonia con i precedenti lavori solisti "Faith" e "Listen Without Prejudice", troviamo la title track, stupenda e nostalgica e "Spinning The Wheel", in cui si fa largo uso di fiati quasi a rievocare atmosfere anni '30, in perfetto stile americano; "Move On" si snoda invece su ritmi jazz, con brusii e appalusi di sottofondo a ricreare un'ambientazione live tipicamente da club. Da segnalare anche la romantica "The Strangest Thing" mentre chiude il disco la strumentale "Free", dall'inizio lento che si evolve poi in un crescendo dance e si conclude inaspettatamente riprendendo proprio le note di "The Strangest Thing". I testi, com'era prevedibile, sono tutti improntati sull'amore, felice e infelice che sia, sulle gioie e sui rimpianti dell'artista che svela così la sua parte più intima e sentimentale. Insomma, un CD davvero insolito, che sicuramente segna una svolta nella carriera di George Michael: dopo 60 milioni di dischi venduti in tutto il mondo, l'ex Wham! saprà convincere il suo pubblico con questo prodotto? Per quanto mi riguarda la nuova veste musicale di George Michael mi piace moltissimo: e voi cosa ne pensate?

Roberta Zampieri

NEFFA E I MESSAGGERI DELLA DOPA (Mercury)

L'INCONTRO

Quando mi sono trovato il disco di Neffa sulla scrivania mi ha incuriosito il titolo e la copertina recante l'immagine di questo individuo che fuma qualcosa di strano... Al play del mio CD rimango subito colpito dal sound che mi si presenta. La musica mi piace, le parole anche. Ma cos'è questa dopa di cui si parla, chi sono questi messaggeri? Sono andato a chiederlo a Neffa in persona. Milano, sole di Maggio, uffici Polygram. Incontro questo rapper e ci sediamo insieme in quella che lui chiama "la stanza del folle".

NEFFA: La dopa è l'hip hop, l'insieme di musica rap, ballo e arte alternativa, la dopamina (altra parola presente nell'album) è l'energia musicale che dà emozioni. I messaggeri sono un gruppo di amanti di questa energia che hanno capito la necessità di fare qualcosa di nuovo.

ME: Come è nato questo progetto?

N: Ho chiesto ad artisti hip hop che stimavo di mettere qualcosa di loro in questo disco, e ognuno ha contribuito a modo suo senza nessuna limitazione.

ME: A chi ti rivolgi con la tua musica e con tutto quello che le gira attorno a partire dai tuoi vestiti, dal tuo gergo, dalla tua art?

N: Mi rivolgo a tutti. Io non mi rassegno al business, il rap non è una moda destinata a pochi. Il rap è cultura, l'hip hop è una forma di comunicazione che parte da una realtà particolare, quella di strada, ma che vuole raccontare a tutti come si può vedere il mondo da un determinato punto di vista, come attraverso uno strano paio di occhiali che danno un'immagine del tutto singolare della realtà.

ME: Come nascono i tuoi pezzi?

N: Nella mia vita la musica è sempre stata presente. A volte mi viene in mente un groove, o una melodia e subito l'associo a un momento e alle sensazioni che sto provando. Su quell'idea adatto un testo che solitamente nasce di getto. Per me è molto importante la spontaneità. Questo disco parla di me sinceramente, senza invenzioni o forzature.

ME: Progetti per il futuro?

N: E' già in cantiere un prossimo disco con i messaggeri. Tra poco dovrei apparire anche in TV.

ME: Hai paura del successo?

N: No, quando ho pensato che sarei andato in TV mi sono imposto di rimanere sempre me stesso, così come lo sono davanti a te e nel mio disco. Solo rimanendo se stessi si può impedire ai media di rovinarti la vita.

Concludo l'incontro salutando questo tipo simpatico con gli auguri da parte di tutti noi: la sua arte e la sua umiltà mi hanno davvero colpito.

IL DISCO

Il nome di Neffa potrebbe essere poco noto alla maggior parte di voi ma costui ha militato per anni nella scena underground italiana iniziando come batterista e poi, insieme a DJ Gruff e Deda, incidendo il disco "SxM", un'ispirazione per tutti i rapper italiani. Ed eccoci ai Messaggeri Della Dopa. Lasciata da parte la poesia cupa di "SxM", Neffa si dà a un genere autobiografico in cui fa esplodere quello che ha dentro. La dopamina, cioè l'energia, è la protagonista del disco. Nascono così pezzi come "In Linea", "Solo Un Altro Giorno", rap vero e sincero che parla di storie comuni, di vita quotidiana. L'esigenza di rivolgersi ad un vasto pubblico si fa sentire nel sound più orecchiabile di "Aspettando il Sole", forse la perla pop dell'album. Molti sono i Messaggeri tra cui Phase II, Giuliano Palma, Kaos, Esa, Storyteller, F.C.E. Fede ed altri ancora, figure mitiche dell'hip hop che hanno contribuito a questo CD con delle pillole tutte loro. La spontaneità del nostro Neffa ha concesso a tutti questi artisti di esprimersi liberamente in una sorta di missione: diffondere il messaggio energetico di questa arte underground. In generale il disco è pervaso da un sound tipicamente funk, i testi sono efficaci e ben architettati e gli inserti musicali dei vari artisti sono ben gestiti. Non ci troviamo di fronte ad un campione di originalità ma lo sforzo di produrre qualcosa di nuovo è comunque evidente. Bravo Neffa.

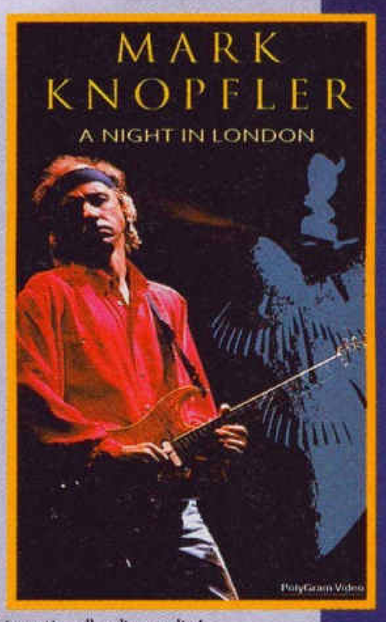
Matteo E.

VIDEO NOVITA'

THE SEX PISTOLS THE GREAT ROCK'N' ROLL SWINDLE (Polygram)

Sono tornati! Incredibilmente, dopo vent'anni i Sex Pistols ricompaiono sulle scene ed è subito "revival". Già, perchè non potete mancare all'appuntamento con questi storici personaggi (orfani di Sid Vicious deceduto nel frattempo, come ben saprete) senza prima aver visto "La Grande Truffa Del Rock'N'Roll", il loro provocatorio e "caotico" film risalente al 1980. Non potete proprio perdervi la versione cantata da Sid Vicious di "C'mon Everybody", un classico del R'n'R e di "My Way", a suo tempo hit di Frank Sinatra (!?), dovete assolutamente vedere e ascoltare le reinterpretazioni di "Rock Around The Clock", "Johnny B. Goode" e "God Save The Queen" a opera di Johnny Rotten e soprattutto non è pensabile non possedere il cavallo di battaglia dei Sex Pistols, "Anarchy In The UK". Sottotitolato in italiano: cosa volete di più?

MARK KNOPFLER - A NIGHT IN LONDON (Polygram)



Realizzato a tempo di record, questo home video altro non è che la registrazione live realizzata presso gli studi della BBC di Londra 14 Aprile di quest'anno, un'anteprima di quello che sarà il nuovo tour mondiale del grande chitarrista e che toccherà probabilmente anche l'Italia. Trattasi di ben 110 minuti (18 brani!) che spaziano tra il repertorio più classico dei Dire Straits e quello più recente e da solista del buon Mark. Riascoltiamo (e vediamo) perciò canzoni immortali come "Sultans Of Swing", "Romeo & Juliet", "Money For Nothing", "Brothers In Arms" affiancate dai nuovi "Golden Heart", "Darling Pretty", "Cannibals" e "Je Suis Desolé". Per gli affezionati nulla di meglio!

Roberta Zampieri

SONORIA '96

Sonoria è, per chi non lo sapesse, una delle più importanti manifestazioni musicali italiane: organizzata per la durata di tre giorni e per il terzo anno consecutivo, si svolge come una specie di Woodstock in piccolo alla periferia di Milano. La scaletta delle giornate quest'anno è stata così suddivisa: **venerdì 28 Giugno** sarà dedicato all'anteprima, con gruppi ospiti quali Orbital, Neneh Cherry, Casinò Royale, Ustmamò, Saturnino, Bluvertigo, Soon, Tiromancino ed altri ancora. **Sabato 29 Giugno** sarà il turno invece di Rage Against The Machine, Iggy Pop, Foo Fighters, Prozac+, Placebo, Karma, Stiff Little Fingers per citare solo alcuni. **Domenica 30 Giugno** Sonoria '96 si concluderà con altri gruppi interessanti, tra cui Moby, Nick Cave And The Bad Seeds, Sepultura, Presidents of the U.S.A., Ash, Mao e La Rivoluzione, Marlene Kuntz, Kaballà, La Pina, Dog Eat Dog e Lush. Non male vero? E non ho nemmeno citato tutti i partecipanti... Da segnalare che, sull'onda dell'espansione di Internet e dei computer anche in Italia e soprattutto del successo ottenuto nella scorsa edizione, sarà allestita ancora un "tenda multimediale" (capisci Internet ? Ehm...), suddivisa in tre zone, una dedicata all'endutainment, con la possibilità di visionare (per quei pochi di voi che non l'hanno già fatto) CD-ROM come quelli dei Cranberries, dei Rolling Stones o di Jovanotti, la seconda attrezzata con i più recenti sistemi di realtà virtuale, e la terza con una postazione da cui accedere a Internet per avere tutte le informazioni possibili sui propri cantanti preferiti. Durante la conferenza stampa tenuta da Claudio Trotta, manager della Barley Arts (la società che organizza appunto Sonoria, e molti fra i concerti che si tengono in Italia), ha tenuto a precisare come nel giro di tre anni la popolarità dell'evento sia aumentata in modo considerevole, e come quest'anno anche una TV internazionale e importante come MTV dedicherà uno speciale di due ore proprio a Sonoria (previsto per domenica 21 luglio alle 15.00, vi sappiamo dire tutto!!!). Ultime informazioni utili per gli interessati: i concerti si terranno all'interno del parco Aquatica (non è un errore, si scrive così!) di Milano, è vivamente consigliato (parole degli organizzatori) di arrivarci con i mezzi pubblici, i prezzi dei biglietti sono: L. 25.000 per il 28 Giugno, L. 40.000 per il 29 o per il 30 e L. 70.000 per l'abbonamento a tutti e tre i giorni. Buon divertimento!

Marco Prelini

TGM IN DISCOTECA

L'appuntamento di questo mese si presenta pieno di notizie e con poco spazio a disposizione: abbiamo infatti ben sette LP freschi freschi, più uno del mese scorso. Iniziamo con la D-Boy, che apre la bella stagione con l'ultimo mix di Tiny Tot, dal titolo "La bambolina", un remake di una canzone degli anni '60 di non so bene chi; arrivano poi "U.K. Happy Trax 1.0", LP completamente hardcore che farà impazzire i maniaci tipo BDM (che ci ha abbandonati, purtroppo): preparatevi, quindi, a circa 10 minuti di violenza generale, anche se si sarebbe potuto migliorare qualcosa sotto il lato del coinvolgimento. Seguono a ruota tre produzioni della nuova etichetta D-Boy, che risponde al nome di Electronik Music: trattasi di musica sperimentale tendente alla trance progressiva, molto ben fatta...anzi, eccellente, con un ottimo utilizzo di modulazioni di frequenza e campioni d'atmosfera. Insomma, roba da ballare in Sala 1 allo Space (non so se mi spiego...). I titoli? Eccoli qui: "Shine on you" by The Recaller, "Free Dimension" by Umma-Y e "Desires" by Indaco feat. Leika. Il mese scorso mi è invece pervenuto un vinile strano, dalla copertina ambigua, con un titolo non molto promettente, "Raveman", che mi ricordava un certo tizio indiano dagli occhi ipnotizzanti che non mi è molto simpatico. Ho dovuto ricredermi. Quel remix mi ha paralizzato, sono rimasto folgorato dall'onda d'urto che il mio vecchio Philips mi ha scaricato addosso. Per chi fosse duro di comprendonio, questo remix, a opera di, viva l'originalità, Raveman, è violentissimo e a me la violenza (musicale) fa impazzire. Peccato che ormai sia già vecchiotto, ma non si può mai dire (vedasi Creative Nature vol. 2, uscita due anni fa ed esplosa alla fine del 95). Passiamo poi alla Dig It, che ci propone un disco house tendente alla techno e uno più spostato verso la commerciale. Il primo, "Get Up", di un gruppo con un nome troppo lungo per essere scritto, mi ha colpito principalmente per l'originalità della musica, mentre il secondo, "You are my sunshine", di Nick the Nightfly, mi ha lasciato con un po' di amaro in bocca, forse per lo scarso spessore musicale. Lo spazio sta per terminare: si ringrazia per la gentile collaborazione Ornella della D-BOY, Dario della Dig It, Angela della Gig Promotion e la Giò.

Massimo "Giova" Allegritti

L'ANGOLO MAX

THE CURE - WILD MOOD SWINGS (Fiction Records)

Descrivere esattamente cosa significhi l'uscita di un nuovo album dei Cure non mi risulta facile. Potrei provare con una "pallida e tormentata oasi di insano tormento" - ma non credo sia riassumibile in poche parole quanto Robert Smith e la sua band siano stati in grado di esprimere in questi quasi due decenni (ormai) di attività compositiva. Partiamo comunque dal primo singolo: lo sconcertante "The 13th", che contiene oltretutto tre ulteriori pezzi inediti tutti da sentire (che si vanno così a sommare ai 14 dell'album. Lo segnalo, visto che non è da tutti...). Dopo quattro anni di quasi silenzio il brano prescelto per il ritorno sulla scena è quantomai "anomalo", una sorta di incrocio fra "Caterpillar Girl" e "The Lovecats": una melodia vagamente mexicaneggiante che non sembra avere né capo né coda, salvo esplodere in un ritornello che sprigiona un'energia di rara intensità. Il vero album, invece, si apre in tono maestoso e vibrante. "Want" non può infatti non riportare alle memoria l'epica "The Kiss", con l'inserimento progressivo dei vari strumenti e la chitarra solista che si insinua come un elettrodo nel cervello - memorabile. La seconda traccia, "Club America", richiama quell'accozzaglia di confusione grunge-aritmica che già aveva caratterizzato l'episodio "Never Enough", mentre gli archi di "This is a Lie" ci riportano subito all'abituale remissione di struggenti peccati. "Strange Attraction" è uno di quei brani che, quasi inevitabilmente, si finisce per autodedicare a qualcuno (sottile contraddizione semantica, ma suona bene lo stesso), rimanendo per sempre destinata a tornare e ritornare negli anni, in concomitanza dell'apparizione sul display di un monocromatico numero 5. "Jupiter Crash" è un'altra perla, una tagliente cartolina degna di una poesia di Neruda. "Gone!" è spettacolare, ideale per quelle giornate in cui la voglia di abbandonare il tepore del proprio cuscino è più o meno pari a quella di trovarsi in cima alla Torre Eiffel durante un lampeggiante temporale estivo. "Numb" riassume un po' il succo dell'intera produzione Cure, anche da un punto di vista delle sonorità: atmosfera distillata, ipnotica, angosciante, profondamente soffocante. L'ambum si chiude con un ulteriore trittico da paranoia: "Trap", "Treasure" e "Bare", con alcune vette di quel cianotico e disincantato liricismo di cui dobbiamo nuovamente "ringraziare" il vecchio Robert. Riassumendo: "sbalzi di umore selvaggi", come recita il titolo, a testimonianza di un album molto irregolare, non facilmente decifrabile e nemmeno di comodissimo ascolto, ma comunque capace, ancora una volta, di spappolare certezze e immacolare ricordi più o meno sbiaditi.

Max

LE RECENSIONI

THE CRANBERRIES TO THE FAITHFUL DEPARTED (Island)

Tutti sapete che i Cranberries hanno spopolato lo scorso anno, proprio in questo periodo, grazie alla "stracotta" "Zombie" e, a parte questa canzone (la più "commerciale" dell'intero disco), "No Need To Argue" è stata una piacevole scoperta per tutti. "To The Faithful Departed", terzo disco ufficiale della band, è stato presentato a sorpresa ma al momento del lancio è stato promosso un po' ovunque, da Sanremo a MTV. Molti sono rimasti scioccati nel vedere Dolores O'Riordan e i suoi tre "bravi" (carisma=zero, presenza=sottozero) che vomitavano note più appartenenti al filone del redivivo punk-rock (che ultimamente ci stiamo sorbendo un po' in tutte le salse) piuttosto che al sound soft e un po' visionario cui eravamo abituati. Il riferimento va ovviamente a "Salvation", primo singolo estrapolato dal disco che, a essere sinceri fino in fondo, mi ha lasciato perplesso anche dopo parecchi ascolti. A parte questo il disco è piacevole anche se non raggiunge la magnificenza di "No Need To Argue" ("Empty" è inimitabile!). La open track, "Hollywood", è forse uno dei pezzi che mi ha più accalappiato sin dal primo ascolto: grezza, ficcante e per certi versi ossessionante. Molto bella anche "Free To Decide" sebbene sappia "di già sentito" ("Electric Blue" ripropone l'intro di "Daffodil's Lament"). A parte qualche pezzo interlocutorio come "War Child", "To The Faithful Departed" è impostato su un ritmo abbastanza sostenuto e incalzante: tutto sommato non è così drammatico come l'avevo dipinto ai primi ascolti e anzi, alla lunga risulta essere decisamente piacevole senza però raggiungere mai i livelli dei due precedenti dischi.

MAO

DANA DAWSON - BLACK BUTTERFLY (EMI)

Ecco quello che ci vuole in un caldo giorno pre-estivo: una sedia a sdraio, un bicchiere di té ghiacciato e quest'ultimo CD di Dana, a mio parere uno tra i migliori personaggi dell'ambiente soul-funky. Molto ben strutturato, rilassante, dalle sonorità pulite e coinvolgenti, l'album riesce a condurre l'ascoltatore in uno stato di completo relax; molto bella la musicalità, che fa un largo uso di campionatore e di cori di sottofondo. Non parliamo poi della prestazione della stessa Dana, che, con la sua splendida voce corposa, riesce ad abbracciarsi alla musica con grande destrezza. Tra le migliori esecuzioni cito la famosissima "3 Is Family", "Dignified", "How I Wanna Be Loved" e "All Of These Things", anche se dovrei menzionarle tutte: molto suggestivi anche gli intermezzi tra alcuni brani, che spaziano tra ritmi afrocubani a musiche basilarmente indiane, per concludere con l'ultimo, a mio parere il più bello, intitolato "Angel ": la risata di un bambino. Da prendere.

Massimo "Giova" Allegritti

SPIN DOCTORS - YOU'VE GOT TO BELIEVE IN SOMETHING (Epic)

Terzo disco per una band che personalmente ho sempre apprezzato sin dal primo "Pocket Full Of Kryptonite" (ah, quanti bei ricordi con "Two Princes" e "Pocket Full Of Kryptonite") e dopo i risultati non troppo brillanti ottenuti con "Turn It Upside Down", sono tornati felicemente alle origini con questo "You've Got To Believe In Something". Tecnicamente ineccepibili come al solito, gli Spin Doctors offrono un cocktail esplosivo di funky e pop rock davvero trascinante, merito di uno dei migliori bassisti attualmente sul mercato, il grande Mark White e della particolarissima voce di Chris Baron (che ha abbandonato quel look trasandato un po' rasta eliminando pizzo e capelli lunghi). Un vizio che gli Spin Doctors non hanno perso in questi anni è però una sindrome congenita di monotonia: sebbene le canzoni siano abbastanza diverse l'una dall'altra, alla lunga diventano pesanti e difficilmente digeribili per chi non ha le orecchie allenate a un certo tipo di musica, ricco di virtuosisimi celati ed esplosioni di semplicità. Il singolo "She Used To Be Mine" sta andando benone anche in Italia e se siete alla ricerca di musica istintiva, suonata col cuore, questo disco degli Spin Doctors non potrà mancare nella vostra collezione di CD, ma se patite un po' le atmosfere in cui non spicca un genere ben preciso e odiate i "pout-pourri" di stile, statene alla larga. Potreste annoiarvi a morte!

MAO

MAXWELL - MAXWELL'S URBAN HANG SUITE (Columbia)

Un bravo ragazzo, nato nei sobborghi di Brooklyn, temprato dalla vita, incontra una donna bellissima, se ne innamora, passa una notte con lei. Questa esperienza rimane impressa nel suo cuore semplice e decide perciò di scolpirla in un'opera musicale. Nasce così questo CD. Sì, un disco intero, perchè una canzone non bastava per descrivere quell'avventura. Undici pezzi dall'anima funk e soul, un misto di jazz e musica primi anni ottanta con contaminazioni varie, per raccontare tutto di quella storia. Si parte con "The Urban Theme" che descrive il primissimo incontro dei due, si prosegue con "Welcome" in cui lui saluta lei invitandola ad avvicinarsi, e si continua descrivendo vari momenti sino all'ultimo in cui la musica svanisce così come quell'amore. Il ventiduenne Maxwell ridipinge questo quadro di vita per noi proponendoci un concetto, quello di amore vero e unico attraverso un'opera di musica soft impegnata. Il risultato è un disco di sentimenti dolci e sound gentile che ricorda un po' il funky soul di Shaft dalle ritmiche wah wah, basso e batteria più sax. Evidente l'uso della tecnologia stile '80. Un disco rilassante e un po' curioso per l'idea che porta in sé.

Matteo E.

AA. VV. - F.M. POWER (EMI)

Siete alla ricerca di una compilation che contenga un sacco di belle canzoni e raccolga musica dei generi più disparati? Allora dovete per forza avere "F.M. POWER", 14 brani che spaziano tra rock, funky, dance e altro ancora. Per meglio identificare il prodotto vi citerò alcuni nomi: Queen ("You Don't Fool Me"), Tina Turner ("Whatever You Want"), Diana Ross ("I Will Survive"), Blur ("Charmless Man"), Terrorvision ("Perseverance"), Radiohead ("Creep"), Babylon Zoo ("Spaceman"), Roxette ("June Afternoon"), Dana Dawson ("Show Me") ecc. Convinti?

Roberta Zampieri

I CONCERTI

SEX PISTOLS + IGGY POP + BAD RELIGION + SLAYER + SEPULTURA
10/7 Roma - Stadio Olimpico
SEX PISTOLS + FRANK BLACK + MOLOKO + BAD RELIGION + SLAYER + MASSIVE ATTACK
11/7 Milano - Aquatica
DAVID BOWIE + USTMAMO' + MOLOKO + VARIOUS SPECIAL GUESTS
9/7 Roma - Stadio Olimpico - Curva Sud
SANTANA + PHISH
2/7 Udine - Villa Manin
3/7 Trento - Stadio Brimasco
5/7 Roma - Stadio Olimpico
6/7 Pistoia - Piazza Duomo
7/7 Milano - Parco Aquatica
ELIO E LE STORIE TESE
7/6 Montichiari (BS) - Palageorge
9/6 Cernobbio (CO) - Villa Erba
10/6 Trento - Auditorium S. Chiara
13/6 Pavia - Palaravizza
14/6 Bormio - Palazzetto Pentagono
1/7 Alessandria - TBA
2/7 Lucca - TBA
3/7 Roma - Stadio Olimpico
4/7 Bisceglie - Divinae Follie
Per informazioni: Barley Arts (Tel. 02/76009400)
"HEINEKEN NIGHT" - UMBRIA JAZZ 1996: PHIL COLLINS + BIG BAND
15/7 Perugia - Giardini del Frontone
Per informazioni: Parole & Dintorni (Tel. 02/67071337)
TEARS FOR FEARS
10/6 Milano - Rolling Stone
KING CRIMSON
21/6 Codroipo (UD) - Villa Manin
24/6 Napoli - Teatro Tenda
25/6 Roma - Foro Italico
SAKAMOTO
26/6 Bologna - Palazzo dei Congressi
27/6 Roma - Foro Italico
28/6 Verona - Teatro Romano
GURU'S JAZZMATAZZ
6/7 Roma - Foro Italico
7/7 Correggio (RE) - Festa dell'Unità
PATTI SMITH
8/7 Roma - Foro Italico
9/7 Verona - Teatro Romano
11/7 Correggio (RE) - Festa dell'Unità
12/7 Bollate (MI) Villa Arconati
LOU REED
9/7 Codroipo (UD) - Villa Manin
10/7 Correggio (RE) - Festa dell'Unità
11/7 Roma - Foro Italico
Per informazioni: Milano Concerti (Tel. 02/48706097)
SOON
15/6 Mirandola (MO) -Fandango Café
20/6 Rovereto (TN) - P.le De Gasperi
21/6 Alfonsine (RA) - Raja
22/6 Castellarano (RE) - Rockville
28/6 Asti - Festa della Birra
4/7 Cantù (CO) - Cantù Rock
5/7 Milano - Idroscalo (Rock Targato Italia)
7/7 Arconate (MI) - Campo Sportivo
Per informazioni: Divinazione (Tel. 02/58308062)
E inoltre...
SIMPLY RED
17/6 Milano - Forum
SKUNK ANANSIE
3/7 Arezzo - Arezzo Wave
MARINA REI
8/6 Rimini
13/6 Terni
14/6 Milano Marittima
MAO E LA RIVOLUZIONE
8/6 Alba (CN) - Arca della Maddalena
12/6 Massa Cinquale (MS) - Baraonda

Roberta Zampieri

LONG LIVE TO ROCK
di Andrea "Mao" Della Calce

RAGE AGAINST THE MACHINE EVIL EMPIRE (Epic)

Finalmente il gruppo più anticonformista e "contro" degli ultimi anni è tornato alla ribalta del grande pubblico con questo attesissimo "Evil Empire", secondo album dopo il folgorante successo ottenuto con "Rage Against The Machine". I Rage non sono mai andati per il sottile sia a livello di testi (lo sapevate che "Killing In The Name" è incappata nel boicottaggio della radio inglese BBC per otto mesi perché conteneva la frase "Fuck you I'd want to do what you tell me"...). La solfa si è ripetuta anche con "Bulls On Parade", primo singolo dell'album ("Fuck Off The Commodes") per il quale è stata preparata una versione "censurata". Che dire di questo "Evil Empire"? Devastanti come al solito, i Rage affrontano con una rabbia fuori dal comune (mica per niente si chiamano Rage...) tutto ciò che non va nel sistema americano sia a parole che musicalmente. La voce di Zack De La Rocha è tagliente come di consueto, così come il basso di Tim Bob, la chitarra di Tom Morello e la batteria di Brad Wilk. Se anche si tralascia "Bulls On Parade" che sta spopolando in tutte le classifiche del mondo (tranne che in America e Inghilterra per ovvi motivi), "Evil Empire" è un prodotto incredibilmente curato e la produzione di Brendan O'Brian è dinamica e attenta sotto tutti i punti di vista così come il mixaggio di Andy Wallace. Tra la canzoni degne di menzione "People Of The Sun", "Vietnow Tire Me" e "Year Of Tha Boomerang", già incluso come colonna sonora del film "Higher Learning" che, se non vado errato, è apparso nei nostri cinema con il titolo di "Pensieri Pericolosi". Quest'estate i RATM faranno diverse apparizioni anche nella nostra ridente penisola e se volete un consiglio non fateveli scappare!

PANTERA - THE GREAT SOUTHERN TRENDKILL (EastWest)

Tornano dopo due anni e l'ottimo "Far Beyond Driven", i brutali Pantera con un disco nevrotico, adrenalinico e selvaggio. "The Great Southern Trendkill" è lontano anni luce da "Vulgar Display Of Power" (uno dei miei dischi preferiti di sempre): suono molto più sporco, molta meno melodia nel contesto ma come al solito l'energia che sprigiona è devastante. La open track, "The Great Southern Trendkill", inizia con un urlo lancinante e un'orgia di note sparate fuori dalle casse e si continua con "War Nerve", una vera e propria guerra di nervi musicale che martellerà ogni singolo neurone del vostro cervello finché non dovrete per forza di cose soccombere fin dal primo ascolto. "10's" e "13 Steps To Nowhere" continuano alla grande e spianano la strada a "Suicide Note Part. 1", un pezzo atipico per i Pantera e che per certi versi mi ha ricordato un sacco gli Alice In Chains (scusatemi il paragone un po' azzardato...). Di tutt'altra pasta è la seconda parte ed era anche ovvio intuirlo. E ora non ci rimane altro da fare che aspettare il tour...

SOUNDGARDEN - DOWN ON THE UPSIDE (A&M Records)

Mi ricordo ancora quando un paio di anni fa abbondanti mi ritrovai tra le mani "Superunknown", terzo lavoro di una delle mie band preferite di sempre, i Soundgarden. Ora dopo così tanto tempo, sono qui a dover giudicare il loro ennesimo lavoro e per quanto mi sia prefisso di essere imparziale, devo dire che "Down On The Upside" è un piccolo gioiello (e l'avevo subito percepito ascoltando il primo singolo, nonché open track del disco, "Pretty Noose"). Si prosegue alla grande con "Rhinosaur", pezzo nel più classico stile dei Soundgarden e come al solito pregnante grazie alla voce inebriante di Chris Cornell e alle chitarre stregate di Kim Thayil e si continua sempre meglio con "Zero Chance", un pezzo dolce ed emozionante. Dal ritmo un po' più sostenuto è invece "Ty Cobb", velocissimo e tecnicissimo. Appartenenti alla categoria delle ballate malinconiche e clasutrofobiche troviamo "Blow Up The Outside World" e "Applebite" e per quanto mi sia sforzato fino ad ora senza successo di trovare un pezzo "brutto" (e se teniamo presente che il disco è composto dalla bellezza di sedici canzoni), direi che il risultato finale è ottimo... Beh, non posso fare altro che consigliarvi di correre al più vicino rivenditore di dischi e comprarvi "Down On The Upside": non ve ne pentirete!

METALLICA - UNTIL IT SLEEPS (Vertigo)

Non so se leggerete mai queste righe (causa lo spazio tiranno) ma in caso affermativo state per assistere all'evento dell'anno: il ritorno dei Metallica! Il singolo si intitola "Until It Sleeps" e ragazzi, non è il suono ruvido dei Metallica cui siamo abituati, ma vi assicuro che la canzone è veramente bella! Nel singolo numero uno (ne sono usciti due), è anche contenuta la versione Live di "2 by 4", altro pezzo che sarà contenuto all'interno di "Load", il sesto disco (escluso "Live Shit Binge & Purge") in dodici anni di carriera, che uscirà il 3 di giugno. La recensione all'interno del prossimo numero! Hit The Lights!!!

MAO

TGM Movie

Mentre anche questa stagione cinematografica si avvia alla propria conclusione, grandi novità si profilano all'orizzonte per l'anno a venire e noi ne parleremo quanto prima. Per il momento, vi basti sapere che dovrete tenere ben d'occhio le stelle...

Andrea Fattori

HACKERS

Oh, oh, ci risiamo: i computer stanno di nuovo per invadere il mondo. Effettivamente si pensava che il genere fosse ormai in declino, ma evidentemente non è così.
Tutto è cominciato parecchi anni fa, con il film Wargames. Ve lo ricordate? Effettivamente di tempo ne è passato un bel po', ma la pellicola ha comunque fatto epoca ed è divenuta il capostipite di un intero genere cinematografico. Stiamo parlando, in particolare, dei film dedicati ai superhacker e alla realtà virtuale, ambientati ai nostri giorni, all'interno dei quali viene mostrato come una persona in gamba - possibilmente con pochi scrupoli - e un computer abbastanza potente possano fare dei danni veramente devastanti. Nel caso specifico di Wargames, l'allora adolescente Matthew Broderick si dilettava a fare scoppiare, senza neppure accorgersene, la Terza Guerra Mondiale. Fortunatamente i computer sono "stupidi" - o almeno così la pensava lo sceneggiatore - e quindi è stato sufficiente sfidare l'infernale macchina a una partita a Tris per salvare il mondo.
Sulla scia di Wargames, come già detto, sono fioriti numerosi titoli, tutti accomunati da questa ammirazione-paura nei confronti dei computer, potenzialmente inarrestabili (o quasi), possibili protagonisti di grandi progressi o disastri immani, con una spiccata preferenza per la seconda. Il motivo del successo di questo genere è ovviamente da ricercarsi nelle notizie che, fino a qualche anno fa, riportavano le gesta incredibili di audaci hacker, capaci di fare tutto quello che volevano con un computer e un modem. Aggiungete a questo che la stragrande maggioranza degli spettatori non ha assolutamente idea di come possano funzionare Internet e la realtà virtuale, e il gioco è fatto.
Tornando a noi, protagonisti di Hackers sono ovviamente un gruppo di cyber-navigatori scavezzacollo, dai nomi quasi marveliani di Cereal Killer, Zero Cool, Acid Burn, Crash Override e simili amenità. I nostri sono dei veri maghi della tastiera, soprattutto il giovanissimo Zero Cool, alias Dade Murphy (Johnny Lee Miller), che a 11 anni si è già visto proibire dall'F.B.I. l'uso di qualsiasi tastiera. Co-protagonista è l'altrettanto giovane Kate Libby - Acid Burn - anche lei ovviamente abilissima hacker. Insieme i due ragazzi, con l'aiuto di un nutrito gruppo di amici computeromani, dovranno fronteggiare la loro nemesi, l'hacker "cattivo" The Plague.
The Plague, ovviamente assetato di milioni, ha infatti deciso di incastrare i due giovani protagonisti e approfittare della situazione per arricchirsi illecitamente. Zero Cool e Acid Burn avranno bisogno di molta abilità per riuscire a uscire interi da questo pasticcio.
Thriller veloce e dal gusto vagamente cyberpunk, Hackers è stato diretto da Iain Softley, già regista di Backbeat un paio di anni fa. Malgrado la presenza di interpreti giovani, il sapore del film non è assolutamente quello di una fiaba, anzi... la tensione abbonda.

PREMONIZIONI

Che il titolo faccia riferimento alle premonizioni di Jeff Goldblum su quello che gli accadrà il 4 Luglio (se non capite il riferimento, aspettate ancora qualche mese...)? O forse si tratta di visioni di stampo ben differente?
Jeff Goldblum, nei panni di Hatch Harrison, sta rientrando a casa da un deprimente week-end passato con la famiglia, in particolare con la moglie Lindsey (Christine Lahti) e la giovane Regina (Alicia Silverstone). Non che la famiglia di Hatch sia di per sé deprimente, anzi. A stendere un velo di malinconia su tutti è però la recente scomparsa della figlia più giovane, una morte della quale nessuno è ancora riuscito a capacitarsi. Ma i problemi devono ancora cominciare.
Sulla strada del ritorno, la famiglia viene scaraventata fuori strada da un camion. La macchina finisce in un fiume, Regina riesce a uscirne in tempo e Lindsey resta a galla, ma per Hatch c'è poco da fare: quando arrivano i soccorsi, l'uomo è ormai morto. Portato all'ospedale, il corpo viene dichiarato privo di vita, ma l'avanzatissimo reparto di rianimazione riesce a riportarlo nel mondo dei vivi... a resuscitarlo. Durante la propria "incoscienza" Hatch sogna lo spirito della figlia, e l'esperienza lo riempie di pace. Purtroppo, questo è solo l'inizio.
Rientrato a casa, l'uomo inizierà infatti a sperimentare visioni terribili e sconvolgenti, omicidi mostruosi dei quali lui stesso sembra essere il protagonista. E, quel che è peggio, quelle immagini si dimostreranno qualcosa di più che semplici sogni... Hatch ha delle premonizioni, e solo lui potrà mettere fine a quella catena di brutali omicidi che continua a tormentarlo. Inutile dire, comunque, che nessuno sarà disposto a credere alla sua neo-acquisita abilità premonitiva.
Diretto da Brett Leonard, che ha già dimostrato di saperci tenere con il fiato sospeso ne Il Tagliaerbe, Premonizioni è un film forte e angosciante, molto d'atmosfera, che trascina lo spettatore sulla scena e lo scaraventa in un incubo ad alta tensione.

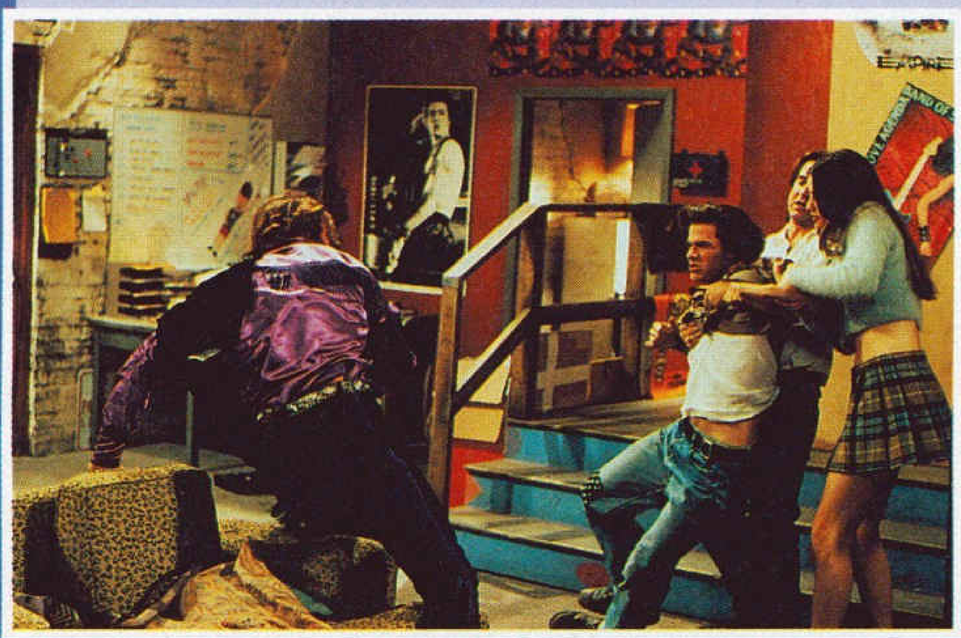
PRIMA E DOPO

Concludiamo, dunque, con un ultimo thriller "d'autore". Scritto da Ted Tally, premio Oscar per la sceneggiatura de Il Silenzio degli Innocenti, Prima e Dopo è interpretato da Meryl Streep (altro Oscar) e Liam Neeson (dell'Oscar ha ricevuto solo la Nomination - vergogna - per La Lista di Schindler), la prima nei panni di Carolyn Ryan, rispettata pediatra, il secondo in quelli del marito Ben.
Ancora una volta, una tranquilla esistenza viene improvvisamente attraversata da un fulmine devastante: la ragazza del figlio di Carolyn e Ben (Jacob, interpretato da Edward Furlong) è stata trovata brutalmente uccisa e il giovane è scomparso. Che sia stato lui l'autore dell'efferato omicidio?
I due genitori reagiscono in modo diverso alla situazione, l'uno agendo conformemente alla legge, l'altro arrivando a violare i propri principi pur di proteggere il figlio.
Un film teso e dal ritmo dinamico, egregiamente diretto da Barbet Shroeder (il recente Il Bacio della Morte, Inserzione Pericolosa e Barfly, che gli è valso una Nomination).

GLI OCCHI DEL TESTIMONE

Tanto per cambiare, indovinate un po' di che film si può trattare? Bravi, siete riusciti a sbagliare. Non è un thriller. Quantomeno, non nel senso più classico del termine. In realtà, Gli Occhi del Testimone, pur essendo un film di tensione e atmosfera, è forse più una commedia horror, parodia e presa in giro - ma anche omaggio - di quanto il cinema dell'orrore ha sfornato in questi anni.
La storia, interamente girata e ambientata in Russia, vede protagonista una giovane e muta esperta di effetti speciali, che per caso resta chiusa tutta una notte all'interno degli studi cinematografici. Qui assiste a quello che sembra essere un film d'orrore fin troppo violento... ma non è così!
Billy (questo il nome della ragazza) e i suoi amici si troveranno coinvolti, loro malgrado, in una storia intricatissima e pericolosa, ricca di momenti di tensione e di umorismo, e dovranno fronteggiare il KGB e Il Carnefice, misterioso capo della malavita locale.
Autore del film in ogni suo aspetto (regista, produttore e sceneggiatore) è Anthony Waller, esordiente nel campo cinematografico ma con un bagaglio di esperienza invidiabile nel settore pubblicitario e televisivo. Un film divertente e coinvolgente, che non mancherà di conquistare un posticino nel cuore dei più raffinati amanti di questo particolare genere cinematografico.

EMPIRE RECORDS



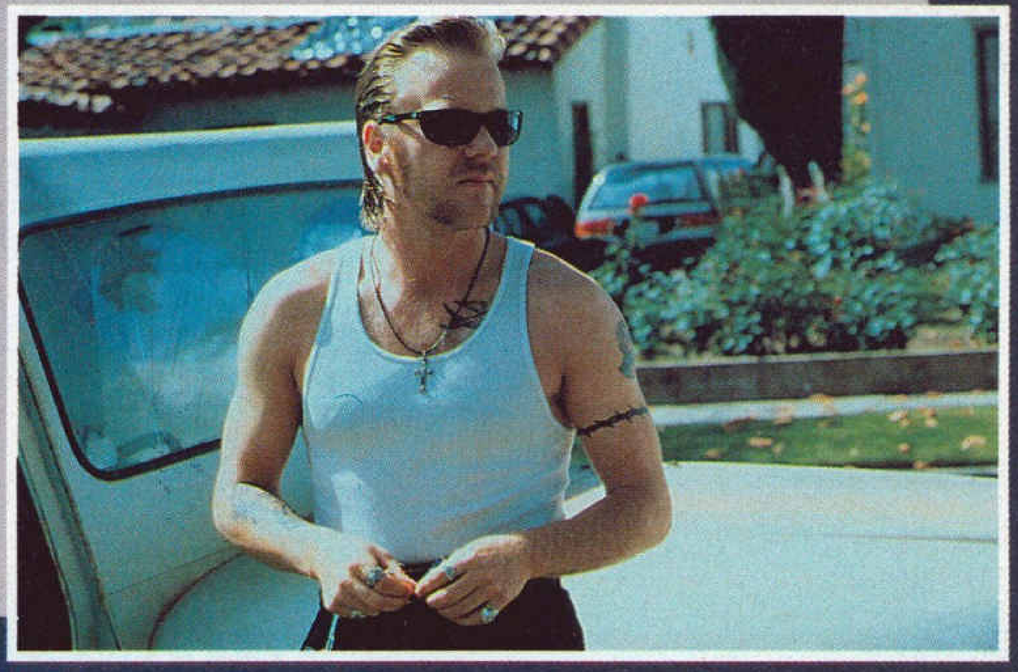
Caratterizzato da un cast di attori relativamente "giovani" e da una colonna sonora assolutamente di eccezione (tra gli altri autori presenti troviamo anche i Cranberries), Empire Records è una frizzante e intelligente commedia amara, che ci narra un giorno della vita di un gruppo di ragazzi che lavorano in un negozio di dischi.
Un fim generazionale e musicale, che piacerà a quanti si sono entusiasmati per Giovani, Carini e Disoccupati.

GLI ANNI DEI RICORDI

Un film diverso - non è un thriller, tanto per cominciare, ma neppure una normale storia d'azione - per chi ha voglia di qualcosa di più del semplice svago. La brava Winona Ryder è protagonista di questa particolare storia nei panni di Finn, una ragazza che, per completare le proprie ricerche per la tesi e per riflettere su una proposta di matrimonio, decide di trascorrere l'estate presso la nonna Hy (Ellen Burstyn) e la prozia Glady Joe (Anne Bancroft). In questo tranquillo rifugio, Finn ha modo di riflettere sulla propria vita e, in particolare, di ascoltare le vicende narrate dalle due anziane donne, storie d'amore che si snodano nell'arco di tutto l'ultimo secolo e che la aiuteranno a capire cosa vuole veramente.
Divertente e commovente, Gli Anni dei Ricordi è un film molto interessante per quanti non cercano solo azione o risate gratuite.

LA PROSSIMA VITTIMA

Tanto per restare in tema di thriller, tensione e tragedie - non vorremmo che vi abituaste troppo male - anche La Prossima Vittima si presenta come un film forte e piuttosto scioccante.
La storia è quella di una donna, Karen McCann (il duplice premio Oscar Sally Field), che ha sempre avuto una vita felice e soddisfacente. Ha puntualmente raggiunto ogni proprio obiettivo, non ha grandi desideri insoddisfatti e conduce una vita piacevole e tranquilla. Una cosa che agli sceneggiatori, lo sappiamo, non piace per niente...
La sua vita quasi idilliaca viene distrutta in solo attimo, quando uno spietato assassino, Robert Doob (Kiefer Sutherland, ancora abbastanza giovane ma piuttosto promettente), entra in casa sua e uccide sua figlia. Il dolore per questa tragedia priva di senso è grandissimo, ma una cosa lo rende ancora più insopportabile: l'assassino, catturato e processato, palesemente colpevole, riesce a farla franca grazie a una serie di cavilli giuridici. Ma Karen non è disposta a guardare in silenzio: non sa fino a dove sarà disposta ad arrivare, ma quell'uomo non dovrà cavarsela... a costo di divenire lei stessa un'assassina.
Due sono gli elementi portanti di questo thriller a forti tinte: l'evoluzione personale della protagonista, il suo viaggio interiore mentre cerca di superare la propria tragedia e decidere cosa fare, e l'ennesima accusa rivolta a un sistema giudiziario palesemente zoppicante, dove gli innocenti finiscono in prigione mentre uomini palesemente colpevoli, assissimi provati, riescono a salvarsi per degli assurdi cavilli.
A dirigere La Prossima Vittima è John Schlesinger, grande autore de Un Uomo da Marciapiede, film che gli è valso un Oscar (oltre a una serie infinita di altri premi). Tra i suoi lavori precedenti, sempre in aria di thriller, va ricordato anche il Maratoneta, con il grande Dustin Hoffman.
Un altro thriller che si aggiunge alla lista (evidentemente deve essere l'aria estiva), e che vale la pena di tenere d'occhio.



Videogames - Consolle - IBM PC

SG STARGAMES

VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

Tel. 0330/360817 • Tel. 0965/593245 - 28850 • Fax 0965/593245

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna) • Via Vittorio Em. III, 7 (accanto Museo) - REGGIO C.

http: //WWW.CALNET.IT/AZIENDE/STARGAMES email: STARGAME@CALNET.IT

PC PENTIUM INTEL 100 MHZ

MB TRITON • MONITOR COLORE 14" N.I.
CDROM 4 VELOCITA' • HARD DISK 850 MB
SCHEDA SOUND 16 BIT • 8 MB RAM
TASTIERA+MOUSE • TAPPETINO • CASSE
WINDOWS 95 • 6 GIOCHI SU CD

LIT. 2.920.000
IVA COMPRESA

PC PENTIUM INTEL 120 MHZ

MB TRITON • MONITOR COLORE 14" N.I.
CDROM 4 VELOCITA' • HARD DISK 850 MB
SCHEDA SOUND 16 BIT • 8 MB RAM
TASTIERA+MOUSE • TAPPETINO • CASSE
WINDOWS 95 • 6 GIOCHI SU CD

LIT. 3.090.000
IVA COMPRESA

PC PENTIUM INTEL 133 MHZ

MB TRITON • MONITOR COLORE 14" N.I.
CDROM 4 VELOCITA' • HARD DISK 850 MB
SCHEDA SOUND 16 BIT • 8 MB RAM
TASTIERA+MOUSE • TAPPETINO • CASSE
WINDOWS 95 • 6 GIOCHI SU CD

LIT. 3.450.000
IVA COMPRESA

GIOCHI PC CDROM IVA COMPRESA

absolute zero	72.000	command&conquer	89.000	police quest swat	72.900
big red racing	83.000	cyberia	89.000	rayman	74.900
"D"	73.000	fatal racing 69.900		rebel assault2	92.900
descent 2	79.000	fifa '96	92.000	screamer	59.900
duke nukem 3D no shareware	79.000	full throttle	82.900	sensible world of soccer	69.900
f1 grand prix 2	87.000	gabriel knigt 2	87.900	shannara	75.900
shellshock	67.000	hexen	74.900	shivers	69.900
spycraft	85.000	ice & fire	74.900	simon the soccer 2	69.900
timegate	74.000	king quest 7 ita	99.000	simcity 2000 collection	99.900
tirnanog	73.900	lemmings 3D	85.900	terminetor the future shock	86.900
actuasoccer	69.000	magic carper 2	92.000	the dig	86.900
aliens	74.900	mortal kombat 3	79.900	tilt	67.900
alone in the dark trilogy	74.900	nascar racing	75.000	top gun 2	87.900
batman forever	93.000	nba live '96	92.900	tronsport tycoon de luxe	75.900
battleisle 3	67.000	need for speed	92.000	warcraft 2	75.900
caeser 2	67.900	phantasmagoria	99.900	wing commander 4	109.900
champ. ital manager eng.	53.900	pitfall	82.900	wipe out	79.900.

Digibank

Con INTERNET il mondo in linea!

Digibank

Ti piacerebbe entrare nella madre di tutte le reti spendendo poco e con tutta l'assistenza necessaria? Allora contattaci subito, avrai diritto a 15 giorni di prova GRATUITA!

ABBONAMENTO: • **Privati L. 230.000 annue iva compresa** • **Utenza professionale L. 300.000 + iva.**

Crea con noi un sito web per mettere online su Internet la tua azienda!

Digibank via Aosta 25, 20155 Milano
Modem: 02-33609167 (fino a 28.800 bps)
Tel.: 02-33602705 Fax: 02-33611594
E-mail: sysop@digibank.it

- **GRANDE OFFERTA PER I LETTORI TGM:**
  Se scegli di abbonarti subito la quota è di sole L. 200.000 iva compresa! (*)
  Compila il coupon!
- **GRATIS!! Avrai il meglio del software esistente per il collegamento e la possibilita' di inserire una pagina web tutta tua!!**

(*) Valido solo per i privati.

Nome ____ Cognome ____ Ditta ____

Indirizzo (via, cap, città) ____

Tel. ____ Fax ____ Codice fiscale/P.ta IVA ____

MODALITA' DI PAGAMENTO:

☐ CARTA DI CREDITO (CartaSi/Visa/Mastercard/Eurocard) Intestata a ____ Numero ____
Data di scadenza ____ Spedire via fax o via posta questo coupon.

☐ BONIFICO BANCARIO a favore di Digibank sdf - CC 19946/1 Cariplo Ag. 8 Codice ABI 06070 - CAB 01608. Inviare fotocopia della ricevuta unitamente a questo coupon, via fax o via posta.

☐ ASSEGNO non trasferibile intestato a Digibank sdf - spedire via posta unitamente a questo coupon.

☐ VAGLIA POSTALE intestato al nostro indirizzo. Spedire via fax o via posta la ricevuta, unitamente a questo coupon.

☐ Offerta! Mi abbono subito come privato (L. 200.000) ☐ Ho completato i 15 giorni di prova e ho deciso di abbonarmi come privato (L. 230.000)
☐ Mi abbono come ditta (L. 300.000 + iva)

DATA ____ FIRMA ____

I Belée® GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department Exetera

Software Universe®

CONSOLLES department Exetera

GAMES MAC CD

7th Guest	138.000
Burn Cycle	95.000
Chess Master 3000	108.000
Colonization	138.000
Crime Patrol	118.000
Cyberwar	99.000
Daedalus Encounter	99.000
Doom II	145.000
Dragon's Lair	79.000
Fly Fishing	89.000
Harpoon Classic	105.000
Hell Cyberpunk	138.000
Indiana J. Fate of Atlantis	128.000
Johnny Mnemonic	128.000
Journeyman Project II	158.000
Jump Raven	119.000
King Quest VII	158.000
Lawnmower Man	128.000
Lunicus	128.000
Mad Dog Mc Creek	69.000
Monty Python	148.000
Myst	148.000
Police Quest IV	138.000
Return to Zork	138.000
Sim City 2000	148.000
Sim Tower	105.000
Space Ace	89.000
Spectre VR	118.000
Star Trek Omnipedia	Telefonare
Theme Park	128.000
Wing Commander III	148.000
Wolf Pack	118.000

ADULTS CD

Adult Movie Almanac	119.000
Big Town	49.900
California Daydreamer	49.000
Camp Double Dd	49.000
Carmen Film Interattivo	89.000
Damsels In Distress	49.900
Digital Seduction	49.000
Dream Girls	89.000
Endangered	49.000
Esplorando Moana	119.000
Evil Woman	49.900
Fuck Out The Wall	79.000
Fuck Tris	79.000
Girls of Sunset Strip	79.000
Graduation from F.u.	69.900
Hot Pics	49.000
Immortal Desire	49.000
L.a.strippers	79.000

PROMOZIONE CD ADULTS
prendi 3 titoli sconto 20% prendi 5 titoli sconto 30%

Magazin 1	59.000
Magazin 2	59.000
Magazin 3	59.000
Main Street Usa	89.000
Married Women	49.900
Mask	59.000
Movies Film I o II o III	69.000
New Wave Hookers 2	109.000
Penthouse Inter.vol.ii	169.000
Penthouse Interactive	159.000
Pinch of Pepper	69.000
Prison	99.900
Red Hot	49.900
Seductions	59.000
Sex Wurm	79.000
Super Hot Adult 6 Pak	99.900
Supermodels Exotic & Wild	89.000
Surfer Girl	79.000
Tight Squeeze	49.900
Top Heavy	49.900
Treasure Chest	59.000
Up & Coming Executive	49.900
Wacs	49.900

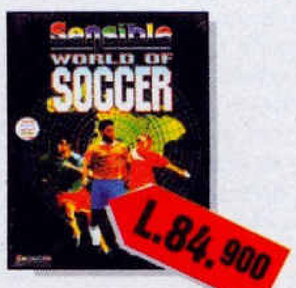
GAMES CD

11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Air Power	95.000
Absolute Zero	98.000
Aliens	79.000
Armored Fist	49.900
Big Red Racing	98.000
Buried in Time	89.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	95.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Command & Conquer	109.900
Command & C. Dat Disk	49.900
Crusader No Remorse	118.900
Cyberwar L. Man II (Ita)	49.900
Cyclemania (ITA)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Descent 2	95.000
Dig	Telefonare

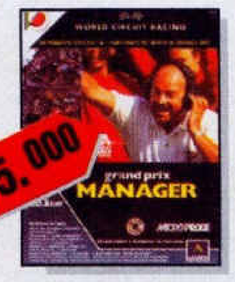
Discworld	89.900
Double Trouble	88.000
Doom II	49.900
Doom Mania I or II -OEM-	39.900
Doom III Accessory Pack	59.000
Earth Siege 2	95.000
Ecstatica	49.900
F1	39.900
F1 G.P.2	89900
EF 2000 ITA	119.900
EF 2000	99.900
Fifa 96 ITA	88.900
Fifa 96	79.900
Fifa Soccer	49.900
Flight Light (Ita)	78.000
FX Fighter (Ita)	88.000
Gabriel Knight II	125.000
Grand Prix Manager	95.000
Hexen	84.900
Hokum Ka 50	49.900
Ice & Fire	95.000
Inca	49.000
Inca II	49.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	91.900
Iron Assault	49.900

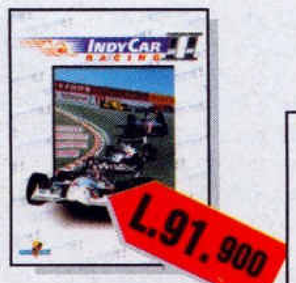
GAMES CD

King Quest VII (Ita)	105.000
Johnny Bazookatone	95.000
Last Dynasty (Ita)	98.000
Locus	95.000
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	95.000
Maabus	99.000
Magic Carpet II	118.000
Metal Marins (Ita)	59.900
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet (Ita)	49.900



Mega Race -OEM-	37.900
Metal Marins	59.900
Michael Jordan Inflight	49.900
Micromachines II	95.000
Mirage	99.000
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
Nascar Racing	69.900
NBA Live 96 (Ita)	98.900
Need For Speed	89.900
Networks (Ita)	122.000
NHL 96	118.000
Pagan Ultima VIII	49.900
Panic In The Park	95.000





PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria	129.900
Phantasmagoria USA	99.900
Pinball Mania For Windows	99.000
Scudetto (ITA)	95.000
Police Swat	125.000
Primal Rage	85.000
Prisoner Of Ice (Ita)	128.000
Rebel Assault - Ribassato!	37.900
Rebel Assault II	99.000
Renegade	85.000

GAMES CD

Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	75.000
Scramer ITA	85.000
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Shellshock	95.000
Shivers	125.000
Sensible World of Soccer	85.000
Sim Tower	105.000
Space Quest VI - Roger Wil.	89.000
Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tempest 2000	85.000
Tennis Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
Under a Killing Moon (ita) upgr.	19.900
Virtual Pool	115.000
War Craft 2 (Ita)	95.000
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	Telefonare
Woodruff ITA0	49.900
X Wing Enhanced	49.900

Sei un rivenditore?
Cerchi un buon distributore? oppure vuoi aprire un negozio Software Universe®? telefona 02-42.22.684!

Pentium 75 Mhz BRAIN - Mainboard Intel triton 256Kb Cache - HD Conner 635 Mb - Ram 8Mb CTRL I/O IDE Integrato - Floppy 1.44 Mb Epson
Monitor 14" MPR II LR NI 1024 x 768 - SVGA 16 Milioni di colori PCI 1Mb - Tastiera italiana 102 Tasti + Mouse - Win 95 o MS Dos 6.22 + Win 3.11

1.879.000 + IVA

Upgrade HD 1Gb + L. 99.900 + IVA

Pack Multimediale: CD4X - S. Blaster 16 comp. Casse Acustiche 40W Ampl. L. 349.000 + IVA

Packard Bell Pentium 75Mhz 1GbHD 8Mb Ram Cache EDO con Win 95 - Works - Publisher

2.159.000 + IVA

Monitor 14" Packard Bell L. 450.000 + IVA

★ ★ ★ ★ ★

Packard Bell P. 75Mhz 1GbHD 8Mb Ram Cache EDO CD4X S.Blaster 16 Modem 28.8 Telefono Segreteria - Radio - Telecomando - Navigator Window 95 Works - Publisher e altri 29 programmi

3.199.000 + IVA

Monitor 14" NI Packard Bell L. 399.000 + IVA

VideoOnLine

Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

QUI PUOI USARE VISA MasterCard CartaSì

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

Punto vendita: MILANO via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10

Punto vendita: GALLARATE-VA centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

Tel. 02 - 42 300 10

TGM MAIL

INCANDESCENTE MAIL...

Arriva la stagione calda e la posta si fa decisamente più arroventata del solito: critiche, lamentele e proposte per una discussione la fanno veramente da padrone, con estrema soddisfazione da parte nostra (che iniziavamo notoriamente ad essere stufi dei toni eccessivamente pacati e delle lettere al Valium). Ora il nostro compito sarà quello di evitare che il trend degeneri nella polemica più futile... Nell'attesa degl'immediati sviluppi (se dal mese prossimo a curare questa rubrica ci sarà qualcun altro capirete subito il perché...), vi comunichiamo nuovamente i nostri indirizzi E-mail: in attesa che anche la rivista ne abbia uno all'uopo, potete inviare le vostre missive anche a

pbesser@mbox.vol.it (Paolone)
konrad@bikini.unial.it (Dave)
Oppure al solito indirizzo "snail mail":
TGM Mail
c/o Xenia Edizioni
C.P. 853 - 20101 Milano
Noi Bovas

L'UOMO FABER DEL PROGRESSO

sabato 6 aprile 1996
Mi ritrovo davanti a questo monitor con un grande numero di idee in testa, e senza un minimo abbozzo di ordine in cui scriverle. Le vostre risposte alle lettere del numero di Marzo e Aprile mi hanno svegliato e mi hanno fatto pensare alla situazione di noi lettori e, dopo aver scritto una missiva prettamente umoristica e tecnica, mi ripresento con questa mia, spero, un po' più densa di contenuti e magari un po' più ''umana'' negli argomenti. Questa volta ho deciso di pormi al ''di fuori'' della mia posizione di lettore abituale (che quindi non si è accorto dell'abulia rispetto ad argomenti meno tecnici che regna sovrana, ormai da tempo, nella posta di questa stupenda rivista) e di guardare l'unico spazio riservato interamente a noi con occhi diversi, magari un po' più critici. Dopo aver preso in mano alcuni vecchi numeri, ho provato a seguire un poco l'evoluzione della rivista e, quindi, anche quella dei lettori.
Così facendo ho sentito la mancanza di alcuni personaggi quali Marko Moniaci, Il Genovese con parenti in Scozia, e molti altri (ma dove siete finiti? Fatevi sentire!) e ho letto anche di alcuni che volevano il TGM Mail prettamente tecnico. Possono ritenersi soddisfatti. Sul numero di Aprile, un ragazzo, ''Uno dei Quattro dell'Ave Maria'', imputava quest'insofferenza verso altri argomenti alla repentina evoluzione dei PC, affermando che quando regnava l'Amiga non c'erano questi problemi.
Mi trovo d'accordo solo in parte, poiché secondo me è vero che la maggior parte di noi possessori di PC è rimasta a dir poco spiazzata da questa continua evoluzione del mondo informatico, e siccome molti hanno voi come punto di riferimento (e tra questi mi ci metto anch'io) è concepibile la presenza di lettere che chiedono ausilio tecnico. Cosa invece un po' strana è che si siano dileguati tutti gli argomenti che parlavano di quella meraviglia che è il mondo interno di una persona, facendo così perdere molto di quel fascino che ti obbligava a leggere prima la posta che tutto il resto. Io sono ottimista e credo che da qui a poco ci saranno altre prese di coscienza come la mia, perché non credo che la mia generazione sia così cieca da non accorgersi che ci stiamo spegnendo sotto questa pressante tecnologia (o tecnocrazia?)
Non vorrei essere preso per un nostalgico, non ho niente contro di loro, tuttavia io mi sento ''progressista'', (senza riferimenti politici di alcun genere) e penso che l'uomo non debba farsi dominare da una sua creatura. A conclusione di tutto ciò vorrei solo affiancarmi a voi nell'appello ai lettori vecchi e, soprattutto, nuovi, dicendo di farsi sentire anche solo per raccontare le loro disavventure con le ragazze e, magari, come hanno passato l'estate, anche solo per farsi due risate: non penso che ai Bovas né tantomeno alla maggior parte di lettori dia fastidio (oddio... cerchiamo di non travisare. Con i nostri appelli non vorremmo mai che adesso ci spediste le gesta del vostro canarino e o il resoconto dei cuccaggi a Rimini: vorremmo solo delle missive un tantino più originali. NdP).
Concludo definitivamente questa mia critica epistolare facendovi i miei complimenti per una rivista in continuo miglioramento e lasciandovi il mio indirizzo, casomai qualcun volesse scrivermi.

Saluti, Matteo Graci.
(Genova , Via Pieve di Cadore, 2/7/b 16164)

Devo essere sincero, certe volte ho come l'impressione che il mercato informatico abbia ormai valicato quel sottile confine che separa il momento in cui la scienza è al servizio dell'uomo da quello in cui è invece l'uomo al suo servizio. Insomma, ultimamente mi sembra di essere un po' schiavo di quelle stesse tecnologie che io stesso, nel mio piccolo, ho contribuito a migliorare e a diffondere, come milioni di altri appassionati presenti sul globo. Hai fatto caso? Ormai operare una scelta, anche puramente individuale, è diventato impossibile. Vuoi un computer? Devi avere l'ultimo modello di PC (al massimo il penultimo), devi installare il sistema operativo a finestre 32 bit multitasking, devi avere certi requisiti e devi anche abituarti all'idea che presto butterai via parte dell'armamentario per aggiornarlo. Poi il computer, se lo usi anche per lavorare diventa uno strumento indispensabile: come potresti vivere senza Internet? E allora via... Compriamo il portatile! Si rompe? Eh caro mio, ne devi comprare un altro, senza non potresti più vivere... Se poi dessimo retta a gente come il Pastore e i suoi discepoli, avremmo il computer sempre aperto, e così il portafogli. Presto vedremo i videopredicatori spostarsi sulla rete, e se i videogiocatori non si sveglieranno (certe schifezze multimediali vendono perché qualcuno le compra. E se le software house vedono che il prodotto vende, perché migliorarlo?) presto giocheremo con dei film, magari dopo aver buttato via il CD-ROM con i suoi insulsi 650 MB di capienza (il DVD si esprime in giga e finalmente anche la Origin potrà fare qualcosa su un disco sol)o... Tempo fa ho preso una drastica decisione e ho spento il televisore. Giungerà anche il fatidico giorno in cui spegnerò il computer? Speriamo di no!

IL RITORNO DELLE CRITICHE

All'attenzione di Paolo Besser, e di chi cura la posta di TGM. Questa lettera non è piena di complimenti, né di critiche: è solo un'analisi di chi, dopo aver fedelmente seguito (da acquirente) l'ascesa della vostra rivista, ne sta osservando (da ex-lettore, la leggo a scrocco) l'inevitabile parabola discendente; attenzione, non parlo di vendite (anche "Le Ore" o "Orgasmi Selvaggi" vendono bene)(mi piace l'accostamento... NdP), ma della qualità della rivista e, più in particolare, dell'angolo della posta. TGM è stata una grande rivista, le recensioni venivano fatte da persone con senso critico, che rispettavano il lettore e, soprattutto, il suo portafogli; la posta (prima quella di Zzap! e poi quella di TGM) era animata da fermenti creativi, si discuteva, si parlava, si polemizzava, ma comunque chi scriveva sapeva di rivolgersi a dei ragazzi come lui, che avevano fatto di una passione un lavoro, ma che sostanzialmente erano rimasti dei ragazzi comuni, e quindi simili ai lettori. Prima TGM era una rivista fatta da appassionati per appassionati, era redatta col cuore, e questo traspariva dai vostri articoli, dalla posta e dagli interventi personali nelle recensioni; sapevate far sorridere senza mostrare forzature, in modo sincero, al contrario di quanto succede ora con BovaByte, rubrica che fa ridere tanto quanto le televendite di Sergio Vastano. Ora invece TGM è diventata così: i pro: bella da vedere, molte pagine, tante foto, prezzo basso (in relazione al numero di pagine); i contro: recensioni inaffidabili (ho provato questo gioco solo su P90 con 16 MB di RAM, e qui è bello fluido - grazie al..., vabbé), globali altissimi (ormai un gioco è da comprare quando prende 95+, di meno è una ciofeca), posta noiosa (questo lo riprendo dopo), rubriche inutili (l'ultimo album di Tozzi è bello. Quello dei Litfiba anche. Aco Bocina è un mito. Jovanotti è maturato. Manca solo "non c'è più la mezza stagione" e "meno male che c'è Di Pietro"), e gravi lacune nel settore informativo (Internet? Potreste parlarne in modo più competente di tante altre persone, e invece niente. I giochi shareware e freeware? Sì, buonanotte). La posta: lettori nerd che vivono in simbiosi col PC e preadolescenti butterati alle prese con la prima cotta la fanno da padrone, e le lettere da voi giudicate come degne di pubblicazione (anche se opportunamente accorciate, riaggiustate e ridimensionate) sono dei capolavori di banalità e piattezza; da segnalare poi l'abuso che fate del privilegio dell'ultima parola, inserendo note sarcastiche e acidule nel mezzo di lettere critiche, pubblicando subito dopo una missiva di chi vi incensa a tutto spiano scrivendo nel commento "sapete che non siamo soliti pubblicare lettere che ci difendono, ma questa volta..." ecc.. Poi un appunto: perché su TGM si può parlare di onanismo mentale, di "gioco-col-computer-però-c'ho-la-ragazza", di hardware e derivati e non di politica? E' un argomento troppo serio? Mi sembra di aver detto quasi tutto, ho cercato di essere più oggettivo possibile (meno male che ti sei sforzato! NdP), e le mie opinioni personali le ho lasciate al di fuori della questione (robe del tipo: di ciò che fate in discoteca, e delle storielline di vita quotidiana dei redattori, non me ne importa una bega). Spero di non aver offeso nessuno e aspetto una civile risposta da chi è chiamato in causa. Rivista o E-mail, è uguale. Ultimissima cosa: dovreste rivalutare la vostra posizione verso i bambini grassi con le manine pacioccose, visto che quello è il target a cui vi rivolgete e, di conseguenza, quelli sono i vostri lettori. Permettetemi una breve considerazione, ora: visto che il target bamboccioso sembrava in passato preferire la gestione scherzosa del postume vario, l'unico motivo per cui il sciur Reynaud fece cambiare registro ai redattores, può essere stato perché tramite la trattazione di argomenti più "seri" (ma in verità solo più pallosi) pensava di poter ammaliare anche un lettorato ben più maturo di quello che abitualmente sfogliava le patinate pagine di TGM; non si parla del manager che compra "Spiegamé er PC", ma del ragazzo che acquista la concorrenza più diretta. Evidentemente in questo passo della sua folgorante carriera non ha mostrato molta lungimiranza, visto che gli argomenti sono cambiati, la rivista pure (molto, troppo "seriosa"), ma i lettori sono rimasti gli stessi, e hanno adeguato il loro cervelletto da lombrichi ai temi di discussione proposti; e allora via ai valzer di lettere inutili, ai dilemmi adolescenziali, ai trattati su IRQ e palle varie, che stanno trascinando la rivista verso l'elettroencefalogramma piatto.

Moscone

Ci credi se ti dico che non so cosa rispondere? E' tutto il pomeriggio che continuo a elaborare risposte e a cancellarle, riscrivendo da capo e cancellando di nuovo. Non c'è che dire, questa è in assoluto la lettera che più di ogni altra, negli ultimi mesi, ha saputo mettermi in difficoltà: potrei, come dici tu, approfittare dell'ultima parola e non lasciare più spazio alle repliche, avrei fatto comunque il mio lavoro e la mia bella figura davanti agli altri lettori, ma va contro la mia coscienza. Quella stessa coscienza che ho interpellato per uscire un po' da queste pagine e guardare, una buona volta, la rivista come lettore: in fondo ho iniziato a leggere TGM nel lontano 1988, quando avevo solo il C128 e mi lustravo gli occhi davanti alla grafica dell'Amiga, e ho iniziato a scriverci nell'ormai lontano 1990. Chi meglio della "vecchia guardia" potrebbe tracciare una disanima di quant'è accaduto in questi anni? E allora ecco cos'è successo: sono morti gli otto bit, è morto l'ST, con l'agonia dell'Amiga sta morendo anche la vecchia concezione di videogioco e di programmazione, i CD-ROM hanno fatto il resto, i PC adesso possono muovere milioni di informazioni in una frazione di secondo, nessuno più si preoccupa di ottimizzare i propri programmi, tanto la gente ha il P90 con 16 MB di RAM (tieni presente che Intel ha fissato come entry level per il 1997 il 120 Mhz...), il Macintosh annaspa... E questo solo per stare "fuori" dalla rivista. "Dentro", infatti, cos'è successo? Bonaventura si prende una lunga vacanza, Gallarini direttore, Max caporedattore, poi nuovo direttore, Silvestri caporedattore, i Bovas postaioli, cambia la grafica, la vecchia guardia redazionale se ne va, arriva gente nuova e il ricambio generazionale si fa sentire, è giusto che si senta. Gli appassionati di oggi non possono essere quelli di allora, hanno idee e abitudini diverse - quei pochi rimasti ormai pensano solo a lavorare... Insomma, cresciamo, ci evolviamo. Lo facciamo tutti, nel nostro piccolo e nel nostro lavoro. TGM attualmente riflette quella che è la tendenza del mercato, è indirizzata a lettori di vent'anni (e quindi non ai bambini butterati che dici tu) e preferisce svolgere il suo compito informativo cercando nel contempo di accattivarsi il proprio pubblico (senza però abbandonarsi a deliri di varia forma e contenuti, come in passato); faticosamente, numero per numero, cerca un assetto definitivo improbabile da trovare, visto che tutto intorno a noi cambia con una velocità supersonica. Non spetta a me, infine, giudicare i lettori in toto: so solo che non hanno bisogno di essere difesi dalle tue critiche, e presto si faranno sentire! E ora qualche puntualizzazione sparsa.
Internet: l'argomento è sicuramente interessante, ma è anche sconfinato (stiamo parlando di qualcosa che ha 50.000.000 di utenti in tutto il mondo!) e incredibilmente variegato. Cosa dovremmo recensire, le pagine Web delle software house? "Bella la grafica, anche se i pulsantini potevano essere fatti un po' meglio, la qualità dello scrolling dipende dalle capacità del vostro browser. Pensate, potete scaricare ben 4 demo di giochi differenti! 85%"; oppure, preferiresti una sorta di "pagine gialle" con gl'indirizzi commentati? Ma per piacere, esistono già milioni di pubblicazioni che fanno la stessa cosa, perché unirsi al coro? Gradiresti invece un bello speciale sui servizi multigiocatore in linea? O vuoi una completa disanima delle chat, dei siti ftp, delle potenzialità di Finger e di Gopher?
Giochi freeware e shareware: altro universo sconfinato, multiforme e variegato. Andrea Orchesi sta cercando di portare avanti un discorso simile sulle pagine (e sul CD-ROM) di PC Action, volendo potremmo fare qualcosa di analogo, ma qui dev'essere il buon Silvestri a pronunciarsi, visto che solo lui conosce esattamente tutte le pratiche burocratiche e le difficoltà che un'iniziativa del genere inevitabilmente comporta (permessi da chiedere, spazio disponibile, ecc ecc) (onestamente questa è un'idea che con la quale mi arrovello da qualche mese, e riguarda non solo i giochi ma, soprattutto, le utility shareware, che vorrei inserire nel CD di TGM già da tempo. Purtroppo però le difficoltà burocratiche sono pressoché insormontabili, perché di ogni programma dovrei chiederne l'autorizzazione a chi l'ha creato, coi risultati più disparati. Per fare un esempio, i giochi della Epic sono shareware, però quando ho chiesto l'autorizzazione per inserirli sul Silver Disk mi hanno chiesto in cambio 5 milioni di lire. O quindi inserisco nel CD 3 shareware simbolici al mese che comunque non significherebbero niente - oppure faccio come fanno molte altre riviste che se ne sbattono e spero ogni sera prima di andare a dormire che nessuno si accorga di niente. A dire il vero c'è poi una terza soluzione, ma è molto costosa e bisogna convincere l'editore a sborsare molti soldi per aggiungere dei programmi che potrebbero anche non influire in alcun modo sulle vendite del CD. Entro qualche mese, comunque, dovrei arrivare a una soluzione... NdSS).
Rispetto per il portafogli: che il metro di valutazione di TGM non sia esattamente scolastico, è assodato. Ma se tu invece di leggerci a scrocco ci seguissi più puntigliosamente, scopriresti che pure Max si è soffermato più volte sull'argomento, proponendo per i più cocciuti anche una tavola di conversione tra i voti di TGM e quelli che si assegnano a scuola. Ragion per cui il giudizio finale, deducibile leggendo tutta la recensione, rimane a nostro avviso il metodo migliore per stabilire se è il caso di cacciar la lira oppure no. Tieni poi presente che spesso sul CD trovate i demo degli stessi titoli recensiti, e quindi è pure possibile "toccare con mano" la qualità del prodotto.
BovaByte: scusa se vado sul personale, ma sai che a curare questa parte siamo Dave e io. Noi ce la mettiamo veramente tutta per far sorridere il pubblico: è vero che non sempre possiamo riuscirci (il senso dell'umorismo non è universalmente compatibile), ma cerca almeno di comprendere il nostro sforzo che, per fortuna, ottiene ogni mese un larghissimo consenso. Ed è proprio quest'ultimo che ci convince ad andare avanti. Idem per le rubriche, sulla cui utilità si sono già sprecate troppe parole (queste sì) inutili.
La Posta: secondo te tutto questo polverone cosa lo abbia-

TGM MAIL

mo agitato a fare, eh?
La politica su TGM: guai a voi se provate a tirarla in ballo. A prescindere dalle idee multicolori dei 20 (e più) redattori che collaborano a questa rivista e, in particolare, di noi Bovas che ci occupiamo direttamente della rubrica postale, non ti bastano le reti televisive e i telegiornali così sfacciatamente schierati, i quotidiani asserviti, i politici che s'insultano vicendevolmente nelle pubbliche piazze, destra e sinistra che litigano per una poltrona di sottosegretario mentre il paese si sta spaccando in due? Vogliamo trasferire questa marea di stupidaggini anche sul TGM Mail? Poi sì che andremmo veramente verso l'elettroencefalogramma piatto! (e scusate lo sfogo...).

••• Credo di dover intervenire anch'io, suppongo. Le lettere come la tue, se da una parte le trovo legittime e anche costruttive, dall'altra - perdonami - riescono solo a stimolare uno degli innumerevoli aspetti discutibili del mio impossibile carattere: l'iraconda bestialità.
Alt, tranquillo! Visto che, come giustamente hai segnalato anche tu, l'ultima parola spetta sempre a noi, vedrò di tenerla a bada e procedere in modo chiaro e pacato, cercando di spiegare, a te e a tutti gli altri lettori, il percorso emotivo di un direttore, cresciuto assieme a una rivista al cui convivio ha dedicato gli ultimi sette anni della sua esistenza, di fronte a una simile missiva.
Partiamo da una prima considerazione: non esistono due persone identiche sulla faccia della Terra, non esiste un ideale di bellezza, né tantomeno di perfezione; impossibile individuare o tracciare modelli universali. Alla luce di questo, non è pensabile proporre un proprio prodotto a un pubblico senza aspettarsi di ricevere commenti più o meno lusinghieri piuttosto che più o meno refrattari. Appurato che se fossero i secondi a prevalere avremmo già da tempo chiuso baracca e burattini, questo non toglie che, giustamente, si debba sempre e comunque guardare al futuro in chiave di miglioramento; ed è quindi alla luce di un simile presupposto che la rivista ha seguito, e continua a seguire, un suo iter evolutivo. Se ritieni che la direzione di una testata sia frutto di una casuale concomitanza di circostanze, non credo che tu abbia le idee molto chiare al proposito. Per quanto mi riguarda, il confronto mensile con le principali riviste concorrenti italiane e con la moltitudine di testate internazionali cui siamo abbonati, rappresenta un momento "dialettico" (rifacendomi ad Aristotele, o forse era Socrate...) di fondamentale importanza. Nonostante non sia mai stato un falco, da vicino ci vedo ancora benone: vi posso quindi assicurare come non mi passi per nulla inosservato che la rivista X abbia dedicato Y pagine ai tips, piuttosto che S pagine alle news, oppure che la rivista N abbia dato P al gioco A, o che la copertina G della rivista T sia un'effettiva esclusiva oppure una bufala (meglio che mi interrompa con le lettere maiuscole, altrimenti rischio l'incidente diplomatico). Il TGM che ogni mese vi trovate fra le mani, pertanto, rappresenta il condensato estremo di quanto da noi giudicato meritevole di essere portato alla vostra conoscenza, con tutti i limiti ideologici o contenutistici che una simile discrezionalità comporta.
Vuoi sapere cosa mi manda in bestia della tua e di altre missive simili? La sua miopia. Una critica intelligente, così come ho già riconosciuto per certi aspetti legittima, deve però essere presentata in modo coerente e attento, altrimenti degenera in semplice e inutile bisticcio. Non ne posso più delle critiche alla rubrica musicale. E non ne posso più perché so perfettamente che all'incirca il 20% dei lettori avrà sorriso con tono gaudente nel leggere quel tuo sarcastico stralcio; il problema è che, al di là di quel quinto di persone che hanno attribuito un sonante "0" di protesta alla rubrica, la media residua dei votanti era attorno al "7", e come tale più che confortante. E allora mi chiedo: perché continuare a trincerarsi dietro a quelle solite tre/quattro rubriche e non valutare in modo più globale come stanno le cose? Perché non vi mettete lì a contare le nostre pagine redazionali e confrontarne il numero con quello dei nostri concorrenti? Vi accorgerete di differenze tutt'altro che risibili: siamo nell'ordine delle DECINE, non delle unità. Con questo, non voglio ridurre il valore di un giornale al numero di facciate o di caratteri complessivi, ma credo sia doveroso analizzare una realtà nel suo insieme. Se su TGM continuano ad esserci Music Machine e Consolemania Corner è perché si tratta di parentesi che hanno il loro pubblico e il loro gradimento, altrimenti le avremmo già soppresse. Faccio un altro esempio: TGM è l'unica rivista del mondo che, dopo una fiera quale l'ECTS o l'E3, presenta un completo reportage suddiviso per software house con almeno una foto di quasi ogni titolo presentato. È chiaro che una scelta del genere porta via una valanga di pagine (e non poche notti insonni), che in qualche modo devono essere recuperate da altre rubriche, ma da parte nostra non ce la sentiamo di zippare oltre duecento titoli in un unico gran calderone, più o meno caotico e di difficile consultazione. Si tratta di scelte. E le scelte si possono condividere o meno - ci mancherebbe altro! - ma esiste comunque un razionale e doveroso rispetto di fondo che distingue una critica intelligente dal bisticcio sopracitato.
Passiamo poi a una strana contraddizione: rimpiangi il TGM vecchia maniera, dici che se ne è perduto lo spirito, però punti il dito contro le storielline redazionali. TGM è stato per anni il trionfo (PER NULLA RINNEGATO) dell'informazione di protesta, una rivista per un pubblico giovane che aveva una passione che sembrava relegare i suoi adepti all'abbruttimento dei rapporti socio-fisico-affettivi (ben lungi dallo splendore multimedial-dorato di oggi). TGM è stato per anni un punto di incontro mensile che andava ben oltre il tradizionale rapporto lettore/testata (conservo ancora tante missive di quando curavo di persona la Posta sia di ZZAP! sia di TGM), permettendosi un approccio e una trattazione degli argomenti tutt'altro che canonici (a partire dalla prima NdMax della storia, per proseguire con la finestra su quel delirante mondo - il nostro - al quale venivate ogni numero invitati). TGM di oggi è sicuramente diverso, ma molti di noi sono ancora gli stessi, almeno al livello di codice genetico originario. Si cambia perché si vuole cambiare o perché si deve cambiare, oppure perché lo si fa e non ce ne si accorge nemmeno. TGM si ripresenta così ogni mese in edicola, sublime cristallizzazione di un mese di pensieri, parole, opere e omissioni (qualcosa ricordo ancora...); nudo agli occhi di chiunque ne tragga il proprio sostentamento o ne legga distrattamente qualche trafiletto in metropolitana - e io gli voglio comunque bene.
Attendibilità delle recensioni e votazione. Aridaje. Per quanto riguarda la prima problematica, mi sembra ormai un passaggio acquisito l'obsolescenza dei 486: dovessimo valutare i giochi recensiti per come girano su un DX2, credo che meno della metà si affaccerebbero alla sufficienza. Si tratta di un dato di fatto, non di una scelta né di una nostra politica redazionale.
Sui voti mi sono già a lungo soffermato qualche Editoriale addietro. Riassumo nuovamente: concordo con voi che la difficile applicabilità della scala prettamente scolastica alle nostre votazioni sia in effetti un dato incontestabile, ma ho anche ribadito come ormai, e in modo del tutto induttivo, questo sia diventato il nostro sistema di riferimento (che comunque non si discosta affatto, in modo così drammatico, dalla media generale di tutte le recensioni in circolazione) e come voi stessi lettori l'abbiate assimilato. Non voglio rispondere polemicamente a una polemica, ma il punto che non riesco più sopportare è che la vostra obiezione tipica non è "avete dato 72% a quel tal gioco, eppure secondo me è solo un gioco di media qualità", ma "perché a un gioco di media qualità date 72%". Perché questa è la profonda differenza: è risaputo che il 72% è una votazione media, che niente ha a che vedere con il 7 scolastico, lo sappiamo noi e lo sapete voi, e pertanto il significato del nostro voto raggiunge comunque l'obiettivo comunicativo prefissato. È mai possibile che questa operazione sconvolga in modo così profondo la vostra matrice gerarchica mentale? Le possibilità, a questo punto, sono due: o si rinnova completamente il sistema di votazione (eventualità di cui stiamo discutendo), oppure procediamo a un lento ridimensionamento dei voti. È un vero peccato che siano saltate le recensioni di Storm e Batman, altrimenti avreste potuto gioire di un 28% e di un 49%, ma proprio non c'erano le pagine. Come del resto ho già segnalato a suo tempo, non credo che le pompose dichiarazioni del tipo "da oggi si cambia registro" possano sortire alcun effetto; altre testate ci hanno provato: può andare bene per un numero, poi vengono inevitabilmente a crearsi situazioni talmente incoerenti da correre sul serio il rischio di perdere di vista la vera attendibilità di una votazione. Fidatevi.
Chiudo, perché sono andato ben oltre il preventivato. Caro il mio Moscone [evviva l'anonimato]: non sto cercando di 'ammaliare' proprio nessuno (per riprendere un tuo subdolo e mal digerito verbo), faccio solo di tutto per realizzare la miglior rivista possibile. E tutti voi lettori, che ne confermate con ampissimo margine la sua leadership a livello nazionale, ne siete la più grande ricompensa.

Sciur Reynaud

IL NONNO POCO VIRTUALE MA MOLTO MULTIMEDIALE

Ave Bovas... Poco fa stavo osservando perplesso la mia Guendaline, un (una?) PC multimediale dell'ultima generazione (ma qualcuno ha già detto penultima) soavemente accasciata su di un tavolo: le manca soltanto un sintetizzatore vocale dall'accento provocante. Oddio, a voler essere pignoli le manca anche qual cos'altro, ma un vero nonno multimediale come me perdona facilmente queste carenze, e le prestazioni che non è in grado di offrire "lei" uno se le può cercare anche altrove, non vi pare?
Se poi l'assenza di una controparte femminile dovesse diventare cronica (come nel mio caso), voi tutti mi comprenderete quando affermo che il sesso virtuale non è affatto una scoperta recente, e a mali estremi... (mi sembra proprio di sentir parlare il Pastore, che aveva già iniziato questa squallida attività nei lontani tempi del C64... NdD) Alt! OK, basta, mi auto censuro, ma aspettate ancora un po' prima di cestinarmi. Dopotutto, immagino che la modalità di stampa di questa lettera vi abbia sollecitato già abbastanza la memoria (oltre ad avervi provocato la perdita di tre decimi di vista per occhio).
Il caso ha infatti voluto che il driver della mia stampante si prendesse un bel collassetto (definitivo); poi, per infierire, sempre il caso ha lasciato che il dischetto di installazione con il suddetto driver prendesse il volo (a livello virtuale, s'intende) (ti consiglio allora di cercare la sua copia multimediale, NdD). Ed eccomi, per la vostra gioia, a scrivere su di un C64 Executive e a stampare il tutto con un'avveniristica MPS 803. Sarebbe dunque lecito chiedersi cosa mi abbia spinto a superare tutti questi inconvenienti e a bearmi per due orette buone delle radiazioni emanate dal microscopico monitor dell'Executive (5 pollici: credo che una volta copiata la lettera sarò così miope da imbucarla nel cassonetto della monnezza!).
Orbene, dovete sapere che mentre sto battendo le dita sui tasti dell'Executive, a farmi compagnia con la loro muta presenza ci sono un altezzoso Pentium (Guendaline, per intenderci), un C128 chiuso da qualche parte con i connettori staccati, e un Amiga 500 che tuttora mi fissa cupamente dall'oscurità, non avendo mai digerito il fatto di non avere mai posseduto una stampante fra le sue periferiche. Ci sono proprio tutti, o quasi, i computer del mio personaggio virtuale/multimediale (e pure cyberpunk! Capisci Neuromancer tu? E allora che vuoi?!?). A parte gli scherzi, dopo essermi qualificato come nonno virtuale (14 anni di esperienze videoludiche non sono pochi), volevo prima di tutto tranquillizzarvi: non sono qui in veste di taumaturgo, sceso dal paradiso dei videogiochi per farvi rivivere i gloriosi tempi andati. Vi volevo semplicemente far notare che voi e tutto TGM andate bene così come siete. Non credo ci sia affatto bisogno di livellare i voti verso il basso, né di condannare la posta così com'è attualmente. Per quel che riguarda i voti, si noti semplicemente come software house quali Domark e Virgin abbiano cominciato da un po' di tempo a sfornare buoni prodotti. Potrà sembrare un esempio fuori luogo, ma pensate a quanto questo non avvenisse in passato. Lo stesso, esaminando anche soltanto i demo giocabili ultimamente in circolazione, non sarei più in grado di stroncare nessun titolo (con rare eccezioni). Se a tutti i costi si vuole trovare una ragione obiettiva che ci spieghi perché leggere TGM oggi sia meno entusiasmante (per alcuni) di cinque anni fa, beh, non c'è molto da cercare: semplicemente la qualità tecnica dei prodotti si è ingigantita, e le recensioni sono più equilibrate in funzione di un entusiasmo rimasto in gran parte nei ricordi di ciascuno (cosa mi risulta sia sempre successa). Le nuove "leve", probabilmente, si divertiranno un mondo, proprio perché hanno un mondo da scoprire. I nonni come me lo hanno già fatto, e con questo pongo fine a questo primo punto della missiva (tra l'altro discutibile quanto volete). A proposito invece della posta: non ho purtroppo l'occasione di leggere tutte le lettere che vi arrivano, ma mi rendo conto che i siti Internet adesso sono scritti anche sulle buste delle patatine, e che Buffalo Bill Gates sta mettendo a segno l'ennesimo colpaccio: presto chi vorrà godersi l'intero panorama videoludico dovrà avere Windows 95 installato nel proprio hard disk (oppure un hard disk, lasciando a un secondo il compito di accogliere il DOS con tutti quei programmi non interessati ad aprire nuove windows nel loro futuro).
Tutto ciò per dire che non c'è da stupirsi se la maggior parte dell'utenza PC ha bisogno di essere tranquillizzata sulla validità del proprio hardware da quelli che, come voi, seguono più da vicino il mercato: il mondo informatico non è più piccolo, ovattato e statico come ai tempi del C64, Spectrum e del primo Amiga. Oggi non si ha mai il controllo di tutto e l'evoluzione è troppo rapida per poterne scegliere il confine. Ed ecco allora che vi fioccano costantemente addosso quesiti tecnici per rimanere il più possibile aggiornati.
Mmmm... noto con disappunto che Guendy comincia a innervosirsi, sarà meglio che concluda e che dedichi un po' del mio tempo alle sue effusioni; ad essere sincero e ribadendo il concetto espresso pocanzi, preferirei ricevere le effusioni di una ragazza in carne e ossa, magari con una bocca somigliante a quella della copertina di D, però, ora che ci penso, credo che uscirò un po': c'è una studentessa universitaria di origini francesi che ha promesso di insegnarmi la lingua in cambio di qualche lezione di fisica... au revoir!

Il nonno (poco) multimediale.

P.S. Perdonatemi eventuali errori di ortografia, ma il Magic Desk non è esattamente flessibile come Word 6 e temo che ascoltare "Nomads" dei Sepultura a 9/10 di volume alle 11 di sera non coadiuvi molto la concentrazione... Mah, per ora vi saluto, vecchi marpioni, e a risentirci!

Adoro queste missive, visto che sono autocommentate, nel senso che quanto si doveva dire è già stato detto e non c'è più nulla da aggiungere... Mi permetto comunque di essere completamente d'accordo con te: in fondo anche io, sotto questo punto di vista, potrei essere considerato un nonno (anche se l'attribuirmi del multimediale o del virtuale sarebbe eccessivo) e, come te, percepisco l'aria di cambiamento che si respira... Per certi versi preferisco il passato, per altri non vedo l'ora che il futuro sia già presente... E l'oggi? Che ne facciamo del presente? Beh, almeno personalmente, considero l'oggi come un periodo di transizione tra ieri e domani e, come tale, mi sembra lecito che sia un periodo di confusione, essendo più che altro basato su contaminazioni vecchie e nuove... In definitiva, staremo a vedere...

LA PARRUCCA DEL PARRUKKA

Noooo! Non ci posso credereeeeee! Voi volete farmi scoppiare le coronarieeee! Brutti Bavosi pezzenti che non siete altrooo! OK, ora mi sono sfogato!
Egregio Dott. Paolone ed esimio Dott. Dave, permettetemi di esprimere innanzitutto i miei più cordiali saluti a voi e alla redazione di TGM. Sono Pippo Baudo e vi ho spedito tale missiva per proporvi di affiancarmi nel presentare il prossimo festival di San Remo, prendendo il posto che fu della Ferilli e della Mazza... Nooo, non è verooo!!! Mi presento: sono il Parrukka, l'unico possessore al mondo di un 486 DX2/66 MHz DOWNCLOCCATO a 50 MHz, montato su una MB ISA insieme a un 486 SX/25 MHz saldato sullo zoccolooo! Così ora ho un computer multiprocessore, come i mainframe della Nasaaaa! Roba da far morire d'invidia anche il Pastoreee!
Per prima cosa vorrei spiegare il motivo della presenza delle frasi poco carine con cui vi ho apostrofato poche righe sopra. Nel lontano Ottobre 1995 vi ho spedito una Raccomandata alla casella postale di BovaByte (recuperate su un vecchio numero di TGM), nella speranza di veder pubblicata nelle pagine gestite da voi Bovas una simpatica presa per i fondelli di Windows 95 da me scritta, che tra l'altro allego anche alla presente (se volete rimediare fate pure!). Risultato: dopo due mesi di spasmodica attesa mi è stata rispedita a casa per compiuta giacenza! Vale a dire che in DUE mesi non avete mai aperto la vostra casella postaleeee! Ma io, che sono paziente, l'ho rispedita alla casella postale di TGM Mail (altre 6.000 Lire di raccomandata)... Beh, indovi-

nate un po' cosa è successo dopo due mesi. Siiii, me l'hanno rispedita a casa per compiuta giacenzaaaa! Non ci posso credereee! Ma la goccia che ha fatto traboccare il vaso (da notte) è stato quando nel numero di aprile avete pubblicato su BovaByte una parodia di Win95, proprio come avevo fatto ioooo! Nooo, questo non dovevate farlooo! Disdico subito l'abbonamentoooo (tanto non l'ho mai fatto)! Ma io non demordo! Vedrete cadere sulle vostre teste quintali di raccomandate, assicurate, lettere semplici, espressi, cappuccini, tutti contenenti la MIA parodia di Win95! E voglio proprio vedere, sì voglio proprio vedere, come va a finire (citazione dal Vasco). Vi giuro che se non la vedo su uno dei prossimi numeri di BovaByte, smetto di comprare TGM dopo anni e anni di onorato servizio (vi seguo dal lontano 1989, quando c'era ancora BDB e il mai dimenticato MBF: a proposito, che fine ha fatto?). OK, credo di aver detto tutto su questa faccenda, passiamo ad altro.

Come ho accennato poche righe sopra, vi seguo con costanza da anni e anni (tanto per intenderci, quando i giochi per PC giravano in 4 colori, e la EGA era un lusso da ricchi) e, in barba a tutti i nostalgici, dei "bei tempi andati" non me ne può fregare di meno. Mi ricordo ancora la bava che lasciavo sulla tastiera dell'Amiga dei miei amici (un saluto a Red Gavils e al Luco) quando li vedevo giocare a Turrican2, X-Out o Kick Off, mentre io a casa mi trastullavo con titoli come Moonwalker (veramente orrido) o Microprose Soccer (5 contro 5, con i 4 colori della CGA)! Beh, credo che ogni PC-ista che ha dovuto patire tali sofferenze abbia il diritto di rifarsi gli occhi con Screamer o Fifa 96! Posso quindi affermare senza falsa modestia di essere uno della "vecchia guardia", e come tale vorrei esprimere il mio personale giudizio sull'attuale impostazione editoriale della vostra/nostra rivista.

Ritengo che il lettore medio di TGM non sia attratto unicamente ed esclusivamente dal divertimento elettronico, ma che abbia anche un relativo interesse nei confronti dell'inarrestabile progresso dell'industria componentistica (Hardware & Co.) e delle nuove frontiere multimediali (vedi Internet). Credo anche che tale interesse sia inevitabile in modo particolare per i possessori di PC, costretti in fin dei conti ad aggiornare il proprio sistema ogni 8-10 mesi per poter soddisfare le sempre più esigenti richieste dei prodotti software. Vedrei di buon occhio quindi l'istituzione di due nuove rubriche dedicate a veloci ma esaurienti carrellate sugli argomenti sopra descritti, magari sopprimendo (o limitando) le (da me) mai lette TGM Movie e The Music Machine. In alternativa si potrebbe anche sopportare l'onere di un modesto aumento del prezzo di copertina (nell'ordine di L.500) per ovviare all'inevitabile aumento del numero di pagine. Anche se in fondo due fogli di cellulosa non costano poi molto (il problema, purtroppo, è che nelle riviste si va di sedicesimo in sedicesimo per motivi di rilegatura e impaginazione. Non se ne possono aggiungere 2 o 3: o se ne aggiungono 16 o non se ne fa nulla... NdSS).

Veramente lodevole è invece il modo in cui avete sviluppato e gestito il supporto argenteo allegato a TGM (anche se 14.900 lire non sono pochine!): l'unico appunto che può essere mosso al cover-CD è quello di essere praticamente privo di un piccolo spazio dedicato al miglior shareware del mese (non sarebbe in fondo un grosso problema per voi): un "Bravo!" quindi a Stefano Silvestri, anche considerando il fervore che mette nel compensare con mezzi propri la diminuita crudeltà redazionale di Max ("Ahimè, che brutta cosa l'annite!") (ti ringrazio molto per i complimenti e ti invito a leggere quanto ho scritto qualche lettera indietro in merito allo shareware... NdSS). Ma proprio al Direttor. Esecutiv. - Gran. Ladr. di. Gran. Croc. - Lup. Mannar. voglio esprimere i miei più sentiti complimenti: i suoi editoriali mi fanno pensare che sia vittima di una inedita crisi di personalità, con lampi della lucidità del buon Schopenhauer o della linearità del sempre amato Fichte! Insomma, l'editoriale di TGM non mi sembra il luogo più adatto per disquisizioni filosofiche e prose arcaiche.

Positivo il giudizio invece sulla "rivoluzione" del CM-Corner, opera dell'unico, insuperabile, inarrestabile MA. Pollice verso invece per le TGM News: più che una rubrica di una rivista di videogiochi sembra una pagina del Sole 24Ore. Morale: meno economia e più curiosità. (non vorrei apparire invadente, ma siccome il 90% delle news lo scrivo io e la linea editoriale delle Voci di Corridoio e molto figlia delle mie scelte... Dunque, quello che mi era sempre mancato quando acquistavo TGM da semplice lettore era quell'informazione "parallela" al mondo dei videogames che ti faceva capire da che parte stesse andando la "scena" mondiale. Non appena sono arrivato, ho subito pensato di sopperire a questa lacuna, cercando quindi di fare della nostra rivista uno strumento d'informazione ancora più completo. Per come sono le cose adesso, se si vuole si continua a leggere solo le preview e le recensioni come si faceva un tempo, mentre, se si desidera veramente saperne di più, si ha finalmente la possibilità di farlo consultando i trafiletti delle Voci di Corridoio. Quello che quindi ho voluto e voglio fare in futuro, è dare la possibilità a tutti voi di SCEGLIERE quale tipo di informazione avere e con quale grado di approfondimento averla. Tutto questo senza comunque considerare che d'altro canto l'impostazione delle news è risultata gradita a molte persone e che comunque, prometto ma non garantisco, vedrò di dare più spazio anche alle curiosità. NdSS).

Last but not least i Bavas (lo so che si chiamano Bovas): BovaByte è un MITO, il Pastore ancora di più e la posta è gestita "nun c'è mmmale", comprese le poesie e i drammi esistenziali. Per le varie domande tecniche (tipo "Se attacco il bollino 'Intel inside' sul case, devo poi aggiungere il comando LH C:\windows\driver\bollino.drv all'autoexec.bat per farlo riconoscere al sistema? Posso usare l'accesso a 32 bit per il joypad? Se collego con una piattina il videoregistratore al tostapane al frigorifero allo spazzolino da denti elettrico alla lavatrice alla macchinina telecomandata di mio cugino al controller E-IDE, come devo settare i jumper della scheda madre?") sarebbe meglio dedicare un piccolo spazio (basta anche mezza pagina) all'interno della rivista, senza rubare spazio alle lettere della posta (come questa che vi ho scritto!)

Beh, credo di aver detto tutto. Ossequi alla signora e tante belle cose, vostro

Parrukka.

P.S.: Posso chiedervi una cosa? Perché non mi assumete (anche "aggratis") come collaboratore esterno per BovaByte? Che ne so, magari io vi mando qualche c%&$£#a ogni tanto e voi me la pubblicate su BovaByte (senza rispedirla al mittente!). OK, lo so che non avrebbe molto senso, però sarebbe un bella idea (per me, ovviamente; a voi non è che vi conviene). Vabbé, ho capito. Non se ne fa niente. Beh, io almeno ci ho provato.

Non posso affermare la cosa con certezza, ma mi è stato detto che mandare una raccomandata a una casella postale non è la cosa più intelligente dell'universo... Ovvero: la casella postale della Xenia, in comune con tutte le riviste, viene svuotata, abbastanza regolarmente, almeno una volta al mese (molto spesso due volte). Questo significa che le lettere rimangono in giacenza nella casella postale per circa 15 giorni minimo, 30 giorni massimo... Una raccomandata, in quanto tale, dovrebbe venire rispedita al mittente se non viene ricevuta entro una decina di giorni... Almeno questo è quello che mi hanno detto... Quindi non ti stupire se ti è ritornata indietro due volte... Beh, comunque il tuo originalissimo progetto è finito finalmente nelle nostre sgrinfie e, guarda un po', abbiamo proprio deciso di dedicargli un po' di spazio nel mega BovaByte di luglio/agosto... Contento? Per quanto riguarda le collaborazioni, ben vengano, anche se, a parte il buon Davide Manzi, il nostro fumettista ufficiale, non instaureremmo mai un rapporto stabile di collaborazione... I Bovas sono sempre stati due, al massimo uno e mezzo, ma mai tre o più... Aspettiamo comunque con ansia le vostre produzioni... Vedremo quello che si può fare per il resto...

CITAZIONI IN INGLESE? NO GRAZIE!

Carissimi amici di The Games Machine, leggendovi dal primo numero credo di potermi permettere di avanzare, oltre ai dovuti complimenti, anche una piccola critica. Premetto che, pur non gradendo tutte le rubriche allo stesso modo, non ho nulla da ridire sui contenuti e sulla "varietà" della vostra-nostra rivista, che anzi è andata sempre migliorando. La mia critica, che forse vuole essere più che altro una constatazione nonché uno spunto di dibattito nelle pagine della posta, si dirige verso il linguaggio utilizzato sulla rivista, in modo particolare da alcuni redattori (BDM tra tutti). Nelle vostre recensioni infatti appaiono sempre più spesso termini inglesi, a mio parere assolutamente inutili. So perfettamente che l'ambiente dei videogiochi, come del resto la maggior parte degli ambienti professionali di respiro internazionale, si sviluppa intorno alla lingua inglese, e infatti non mi sogno nemmeno di storcere il naso di fronte a termini quali pixel, hardware, platform, tie-in eccetera, che sono pressoché assimilati da chiunque si interessi a questo mondo, e sono, tra l'altro, dotati di una certa utilità pratica e difficili da tradurre in maniera efficace (del resto anche nel mondo della musica si usano termini inglesi quali mixer, new-age, punk-rock e così via). Quello che un po' mi disturba, benché conosca discretamente l'inglese, è l'inflazione di termini arbitrariamente seminati qua e là senza alcun motivo. A titolo di esempio basta prendere una qualche recensione del sopraccitato BDM (non me ne voglia, non ce l'ho con lui!) per trovare manciate di "last but not least", "cockpit", "debriefing", "engine", "frame rate", "refresh", "add-on", "display", per arrivare a termini davvero da scandalo quali "lockare", "customizzare" e il mitico "performante"! Il problema, a mio parere, è l'utilizzo davvero troppo massiccio di questi termini, di cui esistono dei perfettamente comprensibili corrispondenti in italiano (uno per tutti: "abitacolo"). Ritengo quindi che non siano un indice di alta qualità queste forzature di linguaggio. Ora magari voi direte che, al contrario, nella ricerca di questi termini inglesi impegnate moltissimi sforzi; tuttavia l'impressione che mi date è quella di una certa fretta. Non è che per caso avete davanti la mitica "press release" (tsk! "comunicato stampa"? NdD) in inglese e non avete nessunissima voglia di faticare per tradurla?

Bene, questo era quanto. Spero di leggere al più presto, sulle pagine di TGM, il vostro parere a proposito, e colgo l'occasione per mandarvi un grosso saluto.

Roberto "Bar" Bardino.

Direi innanzitutto che non ci costa nessuna fatica tradurre in modo parziale o totale il famoso "comunicato stampa" di cui tu parli... In fondo uno dei requisiti richiesti per svolgere la nostra professione è proprio la conoscenza della succitata lingua inglese... Quindi, se in una recensione italiana dovessimo incontrare dei termini, tra l'altro inutili, in lingua inglese, beh, allora sarebbe lo stile del redattore in questione ad essere tirato in ballo piuttosto che la scarsa volontà dello stesso a tradurre completamente in italiano quattro frasette in inglese... Cosa ne penso io? Beh, personalmente, pur conoscendo bene l'inglese, quando scrivo in italiano scrivo in italiano, così come scriverei solo in inglese se me ne capitasse l'occasione, punto e basta... Qualcuno, magari per rendere più professionale il proprio articolo o magari solo per gusto personale, preferisce utilizzare anche termini inglesi, magari per sottolineare della parole chiave, con l'ovvio risultato che la cosa può o meno piacere al lettore. Direi quindi che questo discorso meriterebbe più di quattro righe nella posta per essere adeguatamente discusso, dando almeno ai diretti interessati la possibilità di controbattere... Vedrò quindi di trattare la cosa con chi di dovere. Aspetto le vostre opinioni.

NON ESISTONO SOLO I COMPUTER!

Cari Bovas, questa è la prima volta che vi scrivo. Io sono un ragazzo che normalmente si tiene sempre neutrale, ma qualcosa questa volta mi ha spinto a uscire allo scoperto. Sono quasi le due di notte e sono rimasto molto colpito leggendo la prima lettera della posta di TGM 85. Anch'io seguo la vostra rivista sin dagli esordi e condivido pienamente le opinioni dell'autore della suddetta lettera. Posseggo un computer abbastanza potente che ogni tanto mi dà qualche problema, soprattutto con il Silver Disk, ma non voglio chiedervi nulla riguardo a ciò. Alla radio è appena partita la canzone "children": amici, non so se avete mai provato ad ascoltarla con gli occhi chiusi; sembra di volare...

Molti di voi si chiederanno che cosa c'entri il precedente paragrafo con l'argomento principale della lettera. Mah... Comunque potrei iniziare a parlare anche dell'anime "Maison Ikkoku" che, trasmesso qui da un'emittente privata, sta

FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
(vicino Piazza Adriano)
TEL. (011) 43.40.289 - FAX (011) 43.48.189

NOLEGGIO E VENDITA
GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR
GAME BOY - NEO GEO - SATURN - PLAYSTATION
ULTRA 64 - MEGA CD - AMIGA - 32X
COMPUTERS - NOTE BOOKS - SOFTWARE
CD ROM - ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PERMUTA E VENDITA USATO

Un piccolo spazio pubblicitario per prezzi sempre più piccoli e più convenienti.

Telefonate!!!

Scoprirete i nostri vantaggi e le nostre offerte settimanali.

VENDITA RATEALE SENZA INTERESSI !!!

TGM MAIL

finalmente per giungere al termine. Ma potrei variare iniziando anche a parlare di un problema sentimentale: il mio riguarda una ragazza che mi piace da morire. A quanto ho capito, da ciò che mi dice e dai suoi comportamenti, le piaccio anche io. E voi vi starete chiedendo dove dunque sorga il problema. La risposta è molto semplice: lei piace anche al mio migliore amico, anche se non me lo ha confidato ciò è evidentissimo da come si comporta ogni volta che la vede. Così io mi sono messo insieme a un'altra ragazza, molto più carina della precedente ma che comunque non mi piace, per farli combinare (sono deficiente, eh?). Oppure vi potrei parlare della mia situazione scolastica: da una media del quasi otto nel primo trimestre sono passato a una media del 6/7 nel secondo e, come se non bastasse, ho avuto un pesantissimo diverbio con la mia insegnante di lettere. Mi ha dato dello stupido e così le ho risposto a tono. Il problema è il seguente: rischio la bocciatura continuando così, dato che la prof. mi ha preso in odio. O mi scuso (tra l'altro senza veri motivi) per ritornare in carreggiata o sono guai... Io non sono un lacchè! Ragazzi, come vedete, i problemi che si potrebbero analizzare nel TGM Mail, oltre alle malattie dei vostri PC, sono molteplici; perché continuare diverbi del tipo PC vs Amiga? O grafica vs codice? Tanto non cambierà mai nulla, e se ciò avverrà, di sicuro non sarà perché la vostra lettera è stata pubblicata nella posta. Io penso che esporre i miei problemi a questa mia grande famiglia che siete sempre stati voi sia meglio che confidarvi i problemi del mio computer, e se non avete problemi raccontate ciò che vi sta passando per la testa in quel momento. Mi scuso per la lunghezza eccessiva della lettera. Ragazzi, la vita è bella, non è solo un computer. Anche se proprio io l'ho capito da poco, sfogatevi! La posta di TGM è qui per questo!

Un altro dei quattro dell'Ave Maria.

Bene, bene, direi che è proprio il caso di apportare qualche piccola precisazione: la posta di TGM è la rubrica epistolare di una rivista incentrata sul mondo dei videogiochi, e come tale deve trattare prevalentemente di essi. Che io e il Paolone abbiamo "interpretato" la cosa a modo nostro questo è un altro discorso... Quello che voglio dire è che il TGM Mail avrà sempre come tema dominante quello dei videogiochi, anche se, di tanto in tanto, rompere le righe e parlare di qual cos'altro non fa di certo male... Questo è quanto...

IL MESSAGGIO MISTERIOSO

Grandissima redazione di TGM, sono Andrea Garella, un vostro assiduo lettore che è già stato pubblicato nella posta del numero 73. Rimandando a dopo i ringraziamenti, vorrei subito farvi partecipi di una scoperta che mi ha lasciato attonito: l'esistenza di un messaggio subliminale in DOOM 2. Il 13 aprile avevo visto alla TV un programma che parlava di questi messaggi, nella maggior parte dei casi satanici, presenti in famosissime canzoni e inseriti mediante riproduzione alla rovescia. Quindi, per capirne il significato, bisogna sentire la musica all'incontrario (cosa non molto usuale). La mattina dopo, la scoperta: stavo giocando per la milionesima volta al 30° e ultimo livello di DOOM 2, avevo preso tutte le armi e stavo per affrontare il Male in persona. Arrivato nella stanza gigante sento quella strana frase che precede il mitico duello finale. Subito ripenso alla trasmissione vista la sera prima e ipotizzo l'esistenza di qualche messaggio capovolto. Registro su cassetta la frase, la porto in Windows, imposto "Riproduci al contrario" e la sento: i miei sospetti erano fondati. Dopo un attento e molto difficoltoso esame (vi erano molte interferenze) riesco a buttare giù il testo (in Inglese) che pronunciava quella misteriosa voce: "No wander. Devil must came me giant room". Un'ipotetica traduzione potrebbe essere: "Non errare. Il diavolo deve venire a me (oppure "deve possedermi") (nella) stanza gigante". Per facilitarvi la verifica ho allegato un dischetto contenente il file DOOM2.WAV con la registrazione già capovolta e, nel limite del possibile, pulita delle interferenze mediante mixer, del messaggio subliminale che credo di aver isolato. Pur studiando da sei anni inglese non escludo un qualche errore durante la fase di ascolto, anche perché, nella già citata trasmissione televisiva, dicevano che, date le distorsioni da capovolgimento e il rallentamento a cui la voce viene sottoposto, la frase viene ancor di più occultata. La prima volta che l'ho sentita non ho infatti capito una parola, ma dopo una trentina di volte e un isolamento delle parti cruciali il messaggio si è fatto sufficientemente chiaro. Sperando in una vostra conferma (o smentita), vi ringrazio (con un po' di ritardo) per aver pubblicato la mia precedente lettera, e vi porgo i miei saluti.

Andrea Garella

Caro Andrea, ho ascoltato pure io - con un certo stupore, devo ammetterlo - il Wave che mi hai spedito e devo dire che hai proprio ragione, la frase che hai isolato è attendibilissima (anche se a me sembra di capire qualcosa tipo "No wander, devil must kill me giant room", che è ancora peggio) e, sinceramente parlando, credo che potremmo tranquillamente annoverarla tra le mille curiosità di questo mondo videoludico. Sui messaggi subliminali si è fatto un gran parlare, in passato, e l'ultima occasione è stata proprio un videogioco, quell'Endorfun che premiammo qualche numero addietro con un buon 88%. Che sia giusto o meno inserire dei "messaggi satanici" nei film e nei giochi, poi, è tutto un altro discorso - e non sono abbastanza ferrato in materia per poterlo affrontare.

AMIGA E INTERNET

Lodevole redazione di TGM, sono un ragazzo di Catania, ho 15 anni e adoro tutto ciò che riguarda i computer, anche se, purtroppo, non ne conosco molto. Questa poca conoscenza non mi vieta, però, di avere un computer, anche se si limita a un 1200 di base dell'epoca Commodore. Anche se ne vado fiero vorrei possedere qualcosa di migliore, soprattutto da quando Internet impazza sul PC ma, dopo aver letto alcune amiganews, ho scoperto che l'accesso a Internet sarà possibile anche a chi possiede l'Amiga (lo è già da anni... NdP) [...] DOMANDA: secondo voi è sufficiente la mia configurazione per far sì che io possa navigare in rete? Quanto mi costerebbe il pacchetto "Amiga Surfer"?

Sergio Mancuso

Carissima redazione di TGM, chi vi scrive è un ragazzo che, a furia di sentirne parlare, si è incuriosito non poco riguardo al mondo di Internet. Giusto un anno fa mi sono comprato, con molta soddisfazione, un bel modem: l'ho adoperato un po' e poi, dati i costi ABBASTANZA rilevanti sulle bollette, ho deciso di abbandonarlo, anche se la voglia di navigare non mi è affatto passata. Premetto che possiedo un A1200 e un modem a 9600bps, non ho mai viaggiato su Internet ma ho conosciuto diverse BBS italiane tra Roma, Padova, Bari e Milano. Ora, visto il bundle di Escom e la nascita di diversi nodi nella mia città, il mio interesse si è notevolmente accentuato. Per questo vi ho scritto, per sapere come funziona la rete delle reti e per farvi alcune domande:

1) cos'è un browser?
2) i programmi di Escom sapranno funzionare come Netscape?
3) riusciranno anche a far vedere piccoli filmati?
4) la grafica delle pagine sarà all'altezza dello standard PC?
5) a chi devo rivolgermi, in modo che possa abbonarmi in modo che possa viaggiare col mio Amiga?

Grazie per non avere abbandonato questo storico computer, sperando che la tempesta sia passata e che all'orizzonte ci sia bel tempo. Byez!

Goran, Bassano del Grappa (VI)

Il mondo Internet è accessibile tramite qualsiasi tipo di piattaforma: PC, Mac, Amiga e Workstation varie hanno tutti il loro bel parco software in grado di fornire l'accesso alla rete. In particolare, la situazione di Amiga da questo punto di vista è abbastanza rosea, e prevede diversi programmi in grado di farla navigare in modo ottimale. Quello che vi serve è innanzitutto un socket. Con questo termine possiamo ormai intendere (lasciando l'accezione vera e propria del termine a chi s'intende di telecomunicazioni) un programma che offra la connettività, il collegamento via modem a un sito Internet secondo lo standard TCP/IP. Se non sbaglio, su Amiga esiste un programma all'uopo che si chiama proprio AmiTCP, e è possibile trovarlo in molte BBS italiane e in alcuni siti ftp (provate, magari tramite un vostro amico, a collegarvi a ftp.funet.fi - directory /pub/amiga/datacomm -, lì dovreste trovare tutto il software di comunicazione necessario ad Amiga per collegarsi). Poi, vi serve l'abbonamento a un provider: scegliete quello più vicino, indipendentemente dal fatto che vi dia il software per collegarvi o meno (chiaro, se ce l'hanno è meglio!). In ogni caso, fatevi dare le seguenti informazioni: numero telefonico da chiamare col modem (ovvio), indirizzo DNS primario e indirizzo Gateway. Ogni programma di connessione a Internet prevede degli spazi ove inserire queste vitali informazioni. Una volta configurato il tutto... sarete dentro! La differenza fondamentale tra Internet e una BBS è che non vi apparirà, presumibilmente, alcuna schermata dopo la connessione: il vostro computer è semplicemente in rete e per fare qualsiasi cosa dovrete lanciare altri programmi, detti client. Un client serve a usufruire di determinati servizi. Un client IRC (nel vostro caso esiste AmIRC) permette di usare l'Internet Relay Chat, la messaggeria globale di Internet, mentre AmiFTP vi servirà per trasferire i programmi da e verso i siti ftp, così come un "emailer" è un client che permette lo scambio di posta elettronica (i famosi indirizzi del tipo nome@dominio). Un browser, poi, non è altro che un client un po' particolare che serve a visualizzare le pagine Web (il loro formato è l'HTML, ed è indipendente dalla piattaforma e dalla nazionalità). Sul PC si usano Netscape, Mosaic o Internet Explorer, su Amiga non ne ho la più pallida idea (ho comunque visto girare una beta di AMosaic), comunque una pagina può essere visualizzata in maniera del tutto identica indipendentemente dall'hardware utilizzato, perché tutto dipende dalle potenzialità del browser. Quale hardware vi serve per fare tutto questo? Beh, le reti sono famose per "succhiare" grandi risorse, quindi è concepibile che il vostro Amiga debba avere almeno un hard disk a sua disposizione e 2 mega di memoria, questo almeno per le applicazioni più leggere quali l'emailer, l'ftp, l'IRC e il telnet. Per il browser, preparatevi già a lasciare da parte una decina di mega sul disco fisso e, visto che poi tanto dette applicazioni le userete contemporaneamente, avere un processore veloce con dai 4 agli 8 mega di fast RAM non è una cattiva idea... Per il modem, mi spiace dirlo, è consigliabile come minimo un 14.400 bps (non risparmiate sulla spesa del modem: sono tutti soldi in meno sulla bolletta)

PICCOLA AGGIUNTA DEL TMB: Dato che navigo già da parecchio tempo con Amiga, ho voluto un attimino approfondire quest'argomento, su cui mi riprometto di ritornare con uno speciale (probabilmente apparirà sul numero di settembre, ma non vi assicuro nulla). Anzitutto il futuro del SurfPack di Amiga Tech. è più che mai in forse dato che la società ha venduto tutto alla Viscorp, che per adesso non ha aperto bocca da questo punto di vista. Non disperino comunque gli amighisti all'ascolto, dato che offerte simili stanno già spuntando un po' ovunque (fra tutti spicca lo Squirrel Surfer dell'HiSoft, probabilmente già disponibile quando leggerete queste righe).

Per quanto riguarda i browser non ci sono particolari problemi: è un periodo che ne stanno spuntando come funghi e fra i tanti vi posso segnalare AWeb (dedicato a chi dispone di poca ram e processori non troppo veloci), IBrowse (definito da più parti come il NetScape per Amiga) e Voyager, ultimo arrivato ma già molto promettente (la versione 2, che uscita dopo l'estate, è veramente qualcosa d'impressionante!). Come ha già specificato il Paolone, il mondo del WWW è davvero molto avido di risorse, quindi hard disk, 4 MB di fast e un buon processore (68030 in su) sono il minimo per poter sguazzare nella rete senza particolari intoppi. Inoltre, un modem particolarmente veloce (28.8K) e un dispositivo seriale ottimizzato (vi consiglio caldamente l'8n1.device), non possono che migliore le prestazioni del vostro sistema.

IN SINTESI...

Cominciamo i "coriandoli di posta" mensili con una richiesta d'impiego: quella di Claudio Remonti. Il tuo curriculum è decisamente interessante, visto soprattutto che hai avuto già a che fare con il mercato dei prodotti multimediali; inoltre, personalmente, ho apprezzato moltissimo la divertente lettera di presentazione. Tuttavia la prassi (per te come per tutti gli altri aspiranti redattori) è sempre la stessa: unire al curriculum vitae anche la recensione di un gioco lunga 8000 caratteri circa, suddivisa (sullo stile di TGM) in cappello (due o tre righe), testo (6000 caratteri circa) e commento (i restanti 2000; ovviamente sono solo cifre indicative), con relativa pagella. Cercate di essere più naturali possibile, di scrivere cioè con lo stesso registro che usereste sulla rivista. Non è necessario buttarsi in paroloni o in costruzioni verbali arzigogolate per fare buona impressione. Dopodiché pigliate il tutto e inviatelo non al TGM Mail ma all'attenzione di Max o di Stefano. D'accordo?

Davide Gualano e Leopoldo Shutz ci hanno scritto per "smascherare" il Pesce d'Aprile, indubbiamente più facile da isolare rispetto agli altri anni. Avete ragione entrambi, l'esca di quest'anno è stata proprio Ghost'n'Goblins 96. Crediamo comunque che sia riuscita lo stesso a portare all'amo qualche boccalone...

Caro Matteo Rossi, il tuo A1200 davvero non può più aspettare oltre: dovrai rinunciare alla tua "natura di Genovese" e mettere mano al portafogli: una scheda acceleratrice con 68040 è una buona idea per un acquisto, ma ricordati che devi dotarla di almeno 4MB di fast RAM per ottenere un effettivo aumento di prestazioni dal tuo computer (lavorando solo con la CHIP rimarresti sempre vincolato alla sua bassa velocità). Considerando che una volgare SIMM da 4MB costa sulle 150 carte, e una da 8 intorno alle 250, potresti già pensare di montarne otto e buona notte. Altra spesa necessaria è l'hard disk: ma come diavolo è possibile che nel 1996 inoltrato ci sia ancora in giro gente sprovvista del disco rigido? Un bel 350-420 mega e via!

Emanuele "SUN" Locci ci ha spedito l'ennesima poesia amoroso/sepolcrale adducendo mille scuse per la sua "impubblicabilità" e spiegandoci, finalmente, il motivo di tanta velleità artistica: la paura che il suo amore non sia mai ricambiato. Allora, ricapitoliamo la tua situazione: ci dici che lei non ha "doti fisiche particolari", ma che è molto "intelligente e simpatica", giusto? Quindi presumiamo che siano state proprio queste due qualità a fare colpo su di te... Allora, il mio consiglio è quello di mentire spudoratamente (in fondo "il fine giustifica i mezzi", come diceva il buon Machiavelli che si scrive con una C sola...): lei sarà già circondata da gente che dice "quel che amo di te è l'intelligenza e la simpatia". Errore! Errore! Nulla potrebbe mandare in bestia una ragazza, di qualcuno che lede la sua vanità femminile. Or dunque passa ai "Sai, ti trovo decisamente più carina e interessante rispetto a tutte le sue amiche", magari adducendo qualche scusa banale fondata sull'unica cosa bella che ha, tipo "scusa se ti guardo in quel modo ma sono rapito dai tuoi occhi", senza però esagerare: "è vero, magari i capelli di quella là sono più belli ma IO ti trovo più carina - ed è questo che importa". Vanno poi aggiunte tecniche personali del tipo offrire qualcosa da bere "sempre se non hai fretta, in tal caso possiamo fare anche un'altra volta" (nel primo caso puoi intavolare subito una chiacchierata atta a conoscersi meglio e a mostrare i lati più interessanti di te stesso, nel secondo puoi già rimediare un appuntamento...); se poi, dopo qualche tempo, le dedichi pure una poesia d'amore "questa l'ho scritta solo per te" (per favore, niente catacombe e toni sepolcrali), è praticamente tua. Non deluderci...

Terminiamo con un appello a Paolo Pettinato, che ci ha mandato una lettera su dischetto Amiga da 1,76 MB: purtroppo non possiamo leggere - né io né Dave - questo tipo di formato, per cui, visto che sicuramente disporrai del CrossDOS, faresti una gran cosa montando il dispostivo PC1 e spedendoci la stessa lettera su un disco da 1,44 MB (o da 720 Kb per tutti gli altri...). Visto che secondo te "contiene il nostro destino", siamo i primi interessati a leggerla... Grazie.

CONCLUDENDO...

Una posta dai toni davvero arroventati sembra precedere la lunga estate calda... Vabbé, vedremo gli sviluppi a settembre, noi intanto vi aspettiamo tra trenta giorni per il numero più "solare" dell'anno. E, visto che la scuola sta giungendo al termine, dateci dentro più che potete!

Noi Bovas

Interplay™

Conquest of the New World™

UN NUOVO MONDO NELLE TUE MANI

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95
CON 8 Mb DI RAM,
486 DX/66, 5 Mb LIBERI SU HD,
SCHEDA SVGA, SCHEDA SONORA
COMPATIBILE WINDOWS '95,
CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ,
MOUSE.

Sei un esploratore all'epoca delle grandi scoperte, ingaggiato da una delle Grandi Potenze (Inghilterra, Olanda, Spagna, Francia o Portogallo) per raggiungere il nuovo mondo e colonizzarlo. Potrai conquistare terreno negoziando e commerciando, sfruttando al massimo le tue abilità diplomatiche, ma, quando tutti i tentativi falliscono, l'unica soluzione potrebbe essere la guerra...

CONQUEST è l'unico gioco di strategia che offre un'opzione multiplayer di altissimo livello a sei giocatori.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

WORLD Rally Fever

ocean

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

GLI ALTRI MANGIANO LA POLVERE!!!

IL PIU' ENTUSIASMANTE RALLY IN CIRCOLAZIONE!

16 TRACCIATI SPARSI IN TUTTO IL MONDO, DALLA CAMPAGNA INGLESE ALL'INFERNO DEI SOBBORGHI DI TOKIO, DAI DESERTI AI TRACCIATI MONTANI, CON OSTACOLI "INTELLIGENTI" CHE SI MATERIALIZZANO ALL'IMPROVVISO CERCANDO DI TAGLIARTI FUORI DALLA CORSA. L'IMPATTO VISIVO E' SENSAZIONALE E LA GIOCABILITÀ E' ESTREMA; IN PIU' TROVATE ESILARANTI AUMENTANO IL COINVOLGIMENTO E IL DIVERTIMENTO!

DELPI

CD.Rom

MANUALE MULTILINGUA ITALIANO INCLUSO

REQUISITI TECNICI: 386/DX 33, RACCOMANDATO 486/DX2 66.

£ 79.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

AUTHENTIC

OLYMPIC GAMES

100

Atlanta 1996

COLLECTION

OLYMPIC GAMES

MOMENTI DI GLORIA

Forza, velocità, abilità e tanto allenamento, ecco il segreto di ogni atleta. Metti alla prova il tuo talento sportivo con OLYMPIC GAMES. Ci sono tutte le discipline della 100ª Olimpiade di Atlanta, in una simulazione ultra-reale che ti farà addirittura sentire il fiato degli avversari sul collo. Batti tutti i record con il gioco più coinvolgente dell'anno: è arrivato il tuo momento di gloria!

US GOLD

Silicon Dreams

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486 DX2/66 (RACCOMANDATO PENTIUM), 8 Mb RAM, 50 Mb LIBERI SU HD, SCHEDA VGA A 256 COLORI, (RACCOMANDATO LOCAL BUS O PCI), COMPATIBILE VESA, SCHEDA VIDEO (PER ALTA RISOLUZIONE), LETTORE CD.Rom 2X, MS DOS 5.0 O SUPERIORE, SOUNDBLASTER E 100% COMPATIBILE, TASTIERA O JOYSTICK.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER